9784871883313

1910276008503

ISBN4-87188-331-0

C0276 P850E

NTT出版 定価850円（本体825円）

スーパーファミコン

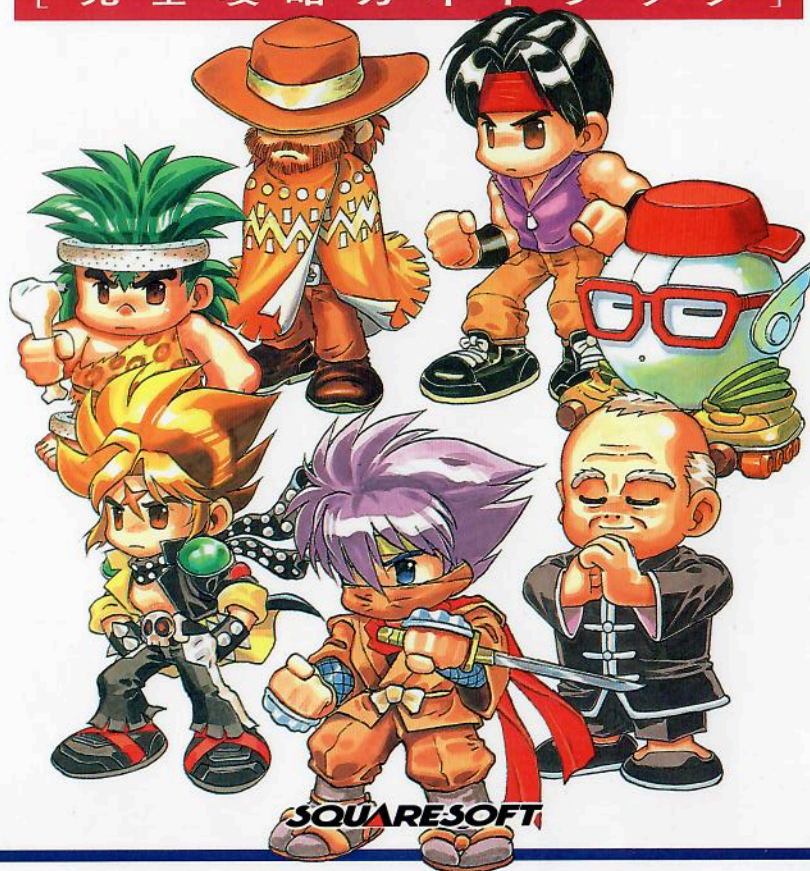
ライブ・ア・ライブ ［完全攻略ガイドブック］

NTT出版

SUPER Famicom®

LIVE A LIVE™

ライブ・ア・ライブ

［完全攻略ガイドブック］

SQUARESOFT

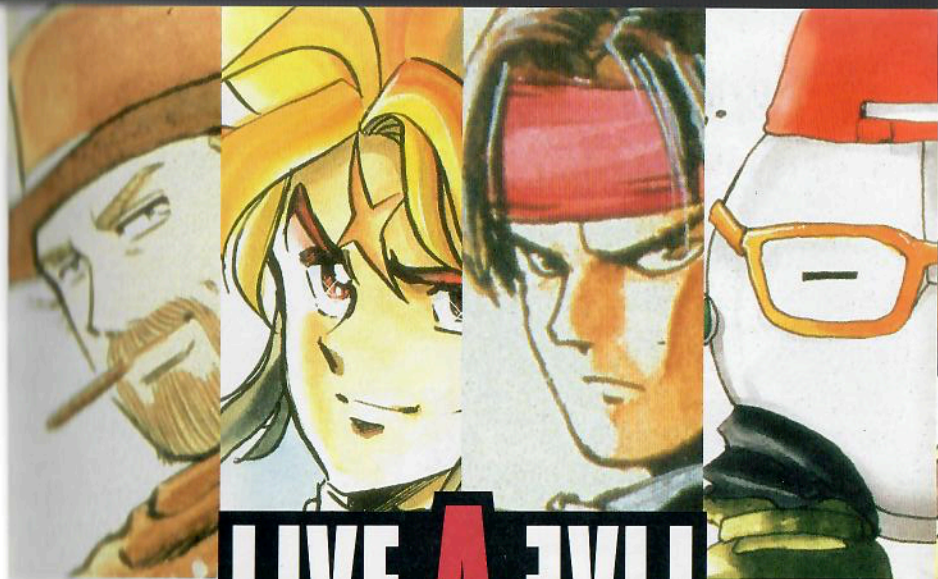
原始世界、SFの宇宙世界、
幕末の世界など、異なる
世界を冒険する主人公たち。
やがて彼らは何者かの
力に引き寄せられ、最後の
戦いへと突入してゆく。
本書は『ライブ・ア・ライブ』
の完全攻略データはもちろん、
より深くゲームの世界を
楽しむための真相解明編まで
ついている完璧本。驚愕の
最終編がキミを待っている…。

SUPER Famicom®

LIVE A LIVE™

ライブ・ア・ライブ

[完全攻略ガイドブック]

™

ライブ・ア・ライブ

完全攻略ガイドブック

完全攻略編 3

LIVE A LIVE™
ライブ・ア・ライブ
完全攻略ガイドブック

真相解明編 107

CONTENTS

完全攻略編

中世編、最終編まで完全フォローした、エンディングまで行き着くための攻略データを収録。もちろん、西部編から幕末編までは、プレーヤーの好きな順番で自由に進めることができる。

チェッカーバトル解析

悪の勢力とヒーローの対立は、戦闘シーンにおいて爆発する。決して負けないために、チェッカーバトル独自の戦術を解析しよう。一歩一歩間合いを詰めてくる敵たちに、正義の一太刀を浴びせるのだ。

解析1 戦闘突入前の戦術

1 装備を整える

ゲームバランス上、丸裸の状態でも大苦戦はしないが、強敵相手にはやはり心もとない。武器防具でステータスを修正すれば、強い敵には対等に、弱い敵にはより強くなれる。

←赤い矢印はステータスの上昇、黄は変化なし、青は下降を表わす。

バトルで優先させたい修正値

1	攻撃	敵へのダメージにつながる数値。他の数値が多少犠牲になっても、この数値が高ければ優先装備させるべき。
2	力	同じくダメージに影響する数値。攻撃修正値の高いアイテムならたいてい高いので、優先順位2位に記した。
3	速	行動を起こす順番や速さに直結した数値。上げておけば少ないターンで反撃を受けずに敵を倒すことも可能。
4	防	敵から受けるダメージに直結した数値。高いほど被害は少ない。冒険の初期に優先させたい修正値といえる。
5	知	魔法、精神攻撃、思念技の効果に直結した数値。高いほど、ステータス変化や属性攻撃のダメージが大きい。
6	体	受けるダメージの量に関係した数値。レベルアップとともに上昇するが、もちろん高いほうが打たれ強い。

2 隊形を整える

隊形はかなり重要な要素を持っており、例えば強力な接近技を持つキャラが前衛にいるか後衛にいるかで、戦闘終了までのターン数が変わる。各キャラの戦闘時の役割を決めてから隊形を整えれば、攻防速いずれも優れたパーティーになるに違いない。

- 戦闘突入時に左下にくることが多いので、左上の敵の背後に回りこんでとどめをさす、攻撃力の強いキャラを配置したい。
- 戦闘時に敵の攻撃を一手に受けることが多いので、HPと防御力が高く、すぐに敵の前に立てる速さを持つキャラが理想。
- 遠くから広範囲攻撃を仕掛けられて、傷ついた仲間がいたらすぐに回復に向かえるような後方支援要員を配置したい。
- パーティーの後ろについて回復をするのがおもな役割だが、ターン数のかかる遠距離大技を使うキャラを配置してもいい。

解析2 キャラクターが持つ戦術

1 技の種類と範囲を知る

各キャラクターにはそれぞれ持ち技が設定されている。ほとんどのキャラには単体・集団攻撃、回復、反撃などのあらゆる技がそろっている。それぞれどんな特長を持つ技なのか。このキャラはどの技が一番強いのか。あるいは前線で攻撃させるか。後方から支援させるのか。右の表を参考に、各種の技の特性を理解しておこう。そうすれば、きっとプレイヤー独特の戦い方が生まれてくるはずだ。

また、技の範囲は戦闘中に表示されるので戦う前から覚えておく必要はないが、把握しておけばかならず戦闘時間の短縮につながるだろう。なお、強力な技ほどターン数がかかることが多い。考えて戦おう。

攻撃技

手技	攻撃力が高く、範囲の狭いものが多い。
足技	遠距離から単体攻撃ができるものが多い。
魔法・忍法	広範囲に攻撃でき、フィールドも作れる。
体当たり技	射程は長いが、外すと自分にダメージ。
飛び道具	範囲は広いが、単体攻撃しかできない。
識別技	敵の現在HP/最大HPを調べて小打撃。

回復技

HP回復	HPを回復する。気絶状態も回復できる。
ステータス回復	死亡以外の全ステータス異常を回復する。

反撃技

回復技	『ハイスピードオペ』など。反射的に回復。
攻撃技	『スピンドル』など。反射的に攻撃をする。

2 キャラクターの状態・フィールドの状態を知る

キャラクターの状態や、敵味方の技によって発生した特殊フィールドは戦況を一転させる。キャラのステータスに異常が起きたら、すばやく技や持ち物で回復をしなければならない。また特殊フィールドが発生したら、それを逆手にとって攻撃する戦術が必要だ。詳しい解説はP.7で。

解析 3 有利に勝つ戦術

1 関節封じ

例●アームロック(高原日勝)

敵の手や足を封じてしまうことで、攻撃や移動を封じることができる。敵から仕掛けられる場合に対して、こちらが仕掛ける場合は少し効果時間が短いが、敵を『一回休み』にできるメリットは大きい。

⬅攻撃も移動もできなくなった敵に攻撃するのは簡単だ。

2 攻撃無効化

例●十文字斬り(おぼろ丸)

動きは遅いがHPは高く、こちらに強力な攻撃を仕掛けてくる。長期戦は逃れられない。こんな敵に対して有効なのが、相手の向きを変えてしまう技だ。敵が攻撃する前に先手を打って、そっぽを向かせてしまえば、敵の1回分の攻撃を無効にすることができるので連続で使えば効果大だ。

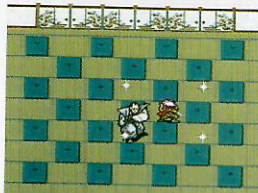
⬅何ターンも続ければ、まったく反撃を受けずに勝てる。

3 敵の背後に回りこむ

ほとんどの敵キャラには、防御力が少し弱い『死角』がある。ここを狙えば、通常の約2倍近いダメージを与えることができるのだ。死角はたいてい背後にあるのだが、空中に浮いている敵などは、下半分が死角になっていることもある。

⬆大きな敵には、それだけ死角も多い

4 自分の攻撃範囲に誘いこむ

『パス』のコマンドや無駄な移動を繰り返していると、敵はこちらに近づいてくる。これを利用して、敵を技の攻撃範囲に引きこんでしまおう。こちらから近づく時とちがい敵が後攻になるので、タイミングが合えば攻撃を受ける前に倒すことができる。

⬆ヘディングバードはよく動き回るので、他の敵と比べ攻撃範囲内に引きこみやすい。

5 BREAK DOWN+敵陣崩し

敵の中にはリーダーと手下のグループがいる。このタイプはリーダーを倒してしまえば、手下が何体残っていても自動的に消える。これがBREAK DOWNだ。こちらを囲む手下を1体倒して、奥にいるリーダーの元につき進み、倒して敵陣を崩す、という戦術も必要といえる。

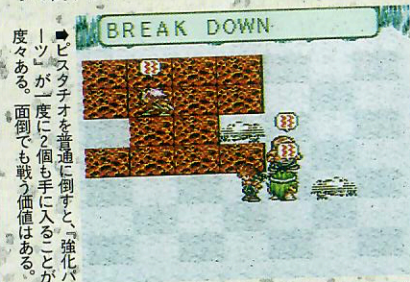
⬆近未来編のクルセイダースとの戦闘は、BREAK DOWN+敵陣崩しが必要である。

BREAK DOWNした敵はアイテムを落とさない

手下タイプの敵は、普通に倒せば忍術を習得できたり、ロボット用アイテム『強化パーツ』を入手できる。しかし、BREAK DOWNで倒してしまうとこれらのメリットは一切ない。どうやって倒すかはプレイヤーの目的しだいだ。

⬅ピスタチオを普通に倒すと、『強化パーツ』が一度に2個も手に入ることが度々ある。面倒でも戦う価値はある。

6 特殊フィールド利用

特定の属性技を使うと、戦闘画面に特殊フィールドが生まれる。火や水の属性でこちらもダメージを受けるのだが、逆に敵をフィールドに誘いこんでダメージを与えることもできる。この方法を使わないと倒すのが難しい敵もいるので覚えておこう。

⬆ファイアは、ウォーターの水フィールドに引きこまないと倒すのがかなり困難といえる。

7 敵の射程距離を見る

パーティーキャラの技の範囲を把握していても、敵の技の範囲を把握していないと大打撃を受けることになる。一度攻撃を受けたらその技の範囲をだいたい覚えておいて、以後なるべく近よらないようにしよう。垂直線上、対角線上は特に注意だ。

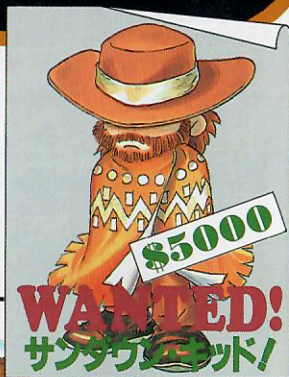
⬆オディワン・リーの攻撃範囲は、懐がちょうど空白になっている。飛びこんで狙うのだ。

西部編 「放浪」

人々が躍起になって新たな土地を切り開こうとしていた時代。無法者たちのはびこる町を舞台に、ひとつの戦いが始まろうとしていた。

アメリカ西部開拓時代のある日…

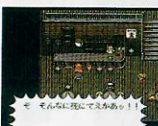
さびれた酒場に保安官がひとり。「マスター、こいつを貼ってくれ」。「やれやれ、ヤツらだけでも物騒なのに…」とマスターが呟く。その手配書には一人の男が描かれていた。

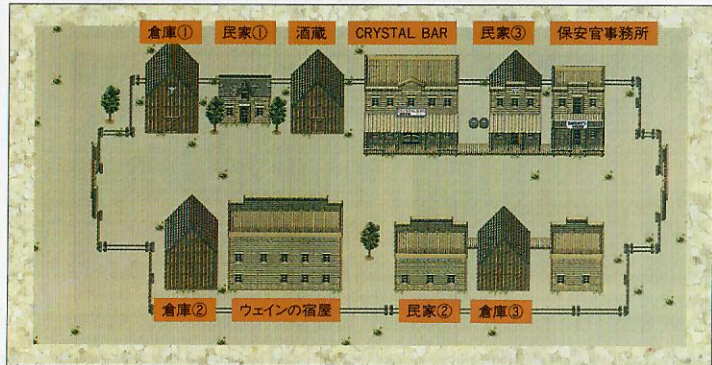
その男の名は

サンダウンをねらうスゴ腕の賞金稼ぎ
マッド・ドッグ

そんな2人が

サンダウンに決闘を挑むマッドだが、討ち取れぬまま、サンダウンに逃げられてしまう。

ひょんなことから手を組んだ

町で再び決闘する2人。だがクレイジー・バンチの襲撃に邪魔され、ヤツらと戦うことに。

クレイジー・バンチを倒すために

サクセズ・タウン

クレイジー・バンチ撃滅作戦

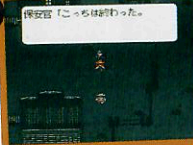
15人の荒くれ者をねじふせる

町の人と協力してクレイジー・バンチをワナにかけろ

15人いるクレイジー・バンチに立ち向かうには、さすがの2人でも苦しい戦いになる。そこで、町の人の協力を得てワナを作り、一人でも多くの敵を減らすのだ。タイムリミットは明朝、町の鐘が8つ打ち鳴らされるまでだ。

1 材料を集め

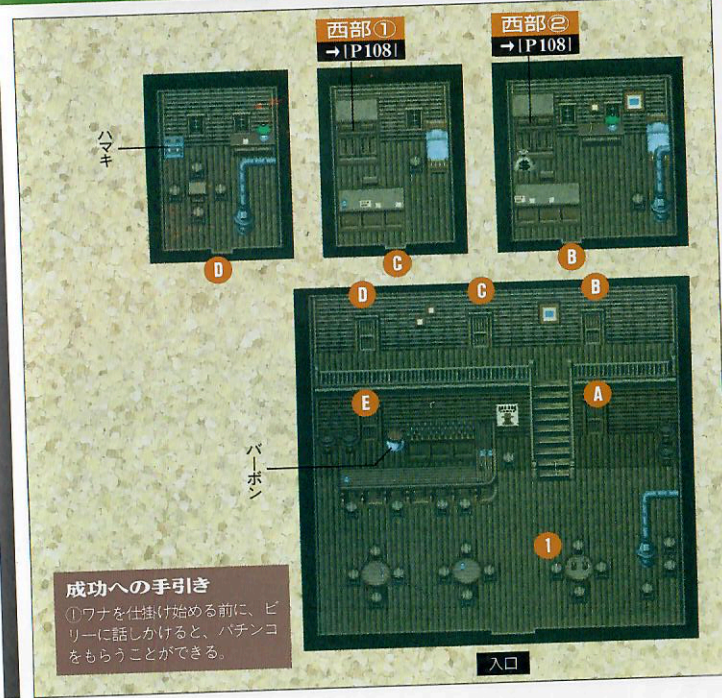
⬆ワナに使えるもの以外に、武器なども隠されている。

2 罠をしかけ

⬆有能な人物に依頼することが、作戦成功の秘訣だ。

3 人数を減らす

⬆この通り、ワナが成功すれば敵の人数を減らせる。

GETTING READY TO FIGHT

戦いへの準備　戦う前にワナに使える物を探せ。

CRYSTAL BAR

作戦の本拠地や、アイテムの探索場所としても、重要な場所だ。

西部① →[P108]
西部② →[P108]

成功への手引き

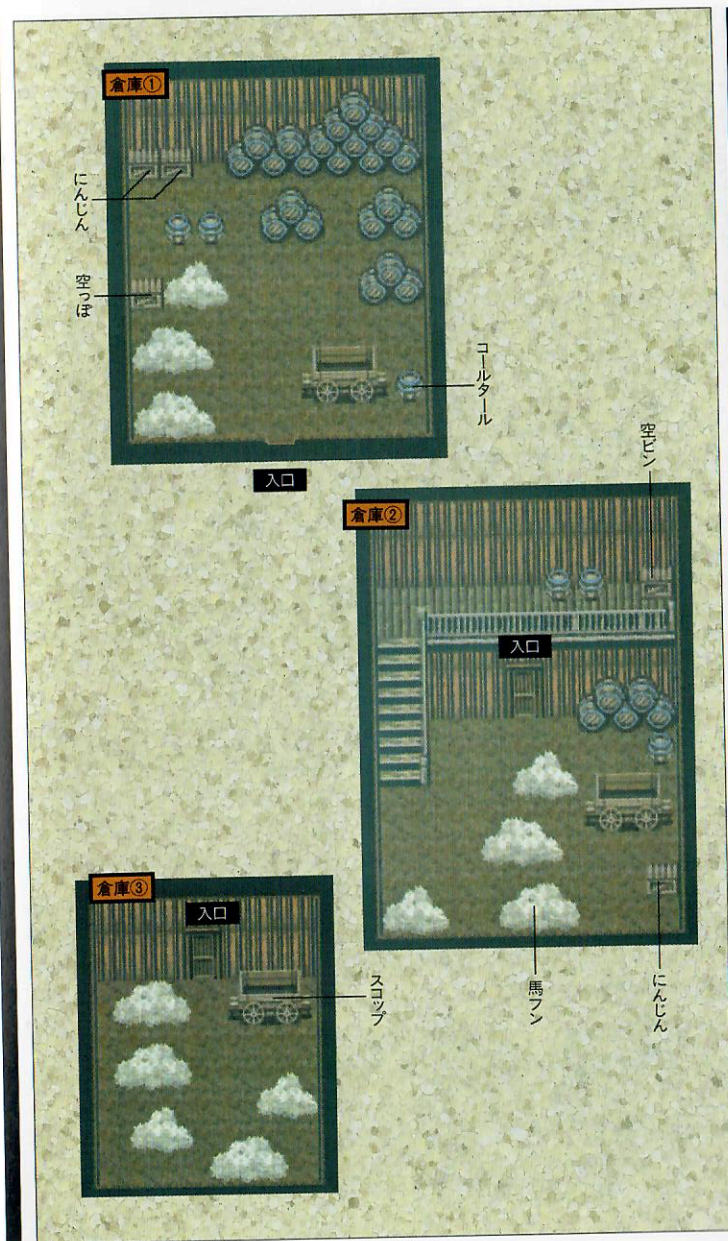
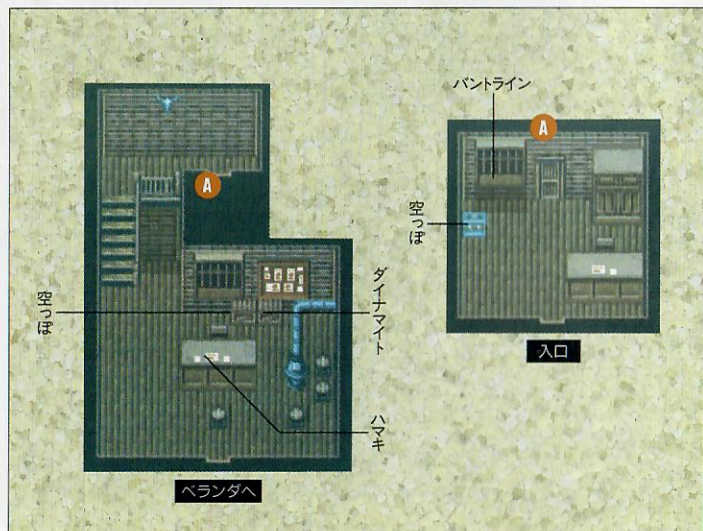
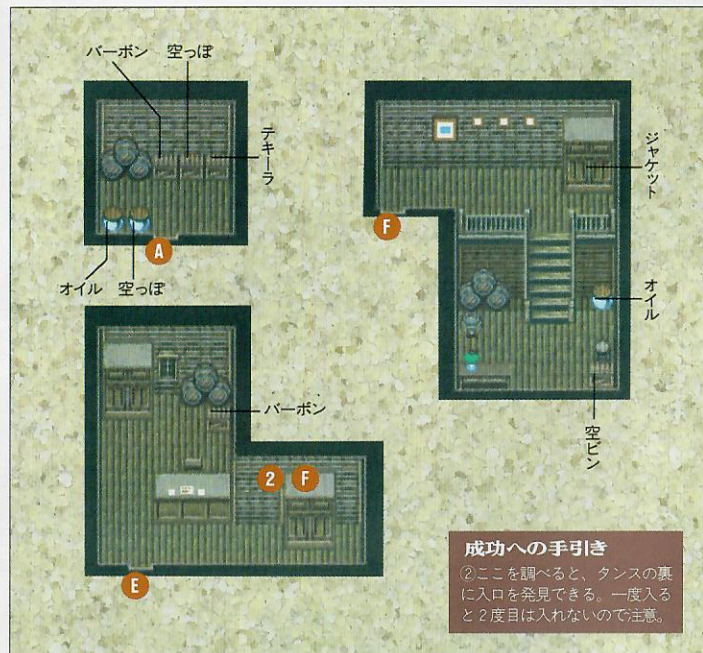
①ワナを仕掛け始める前に、ビリーに話しかけると、パチンコをもらうことができる。

CRYSTAL BAR

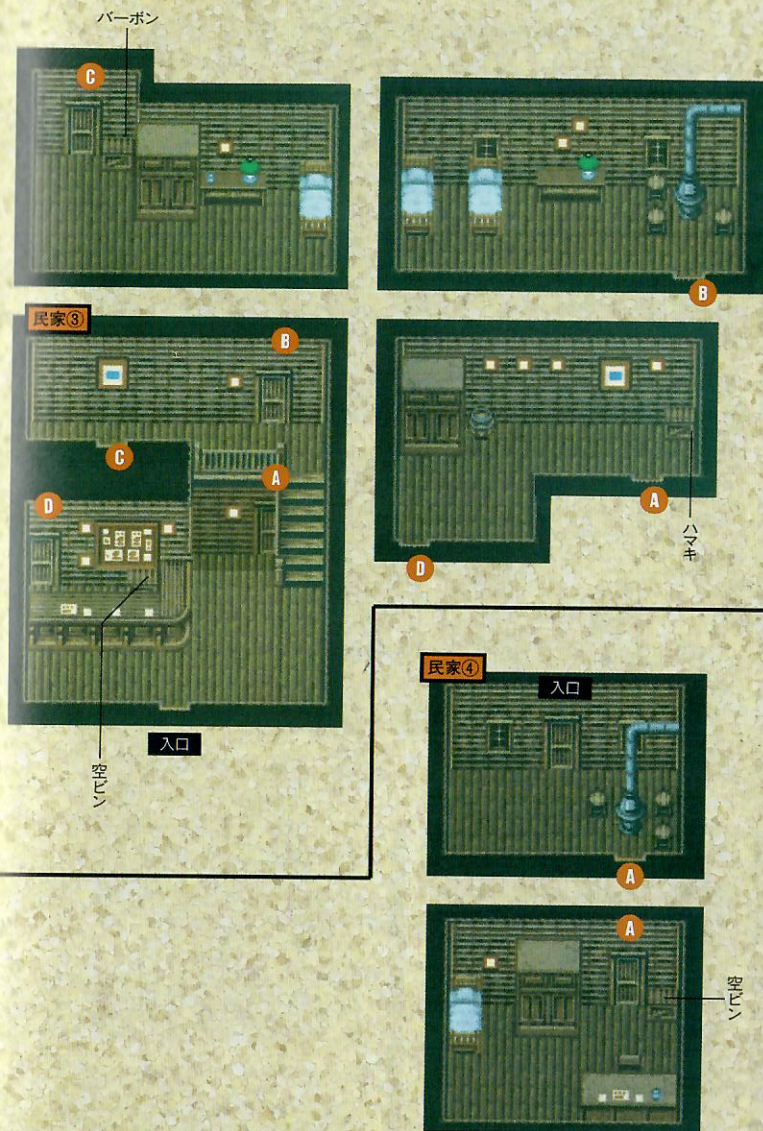
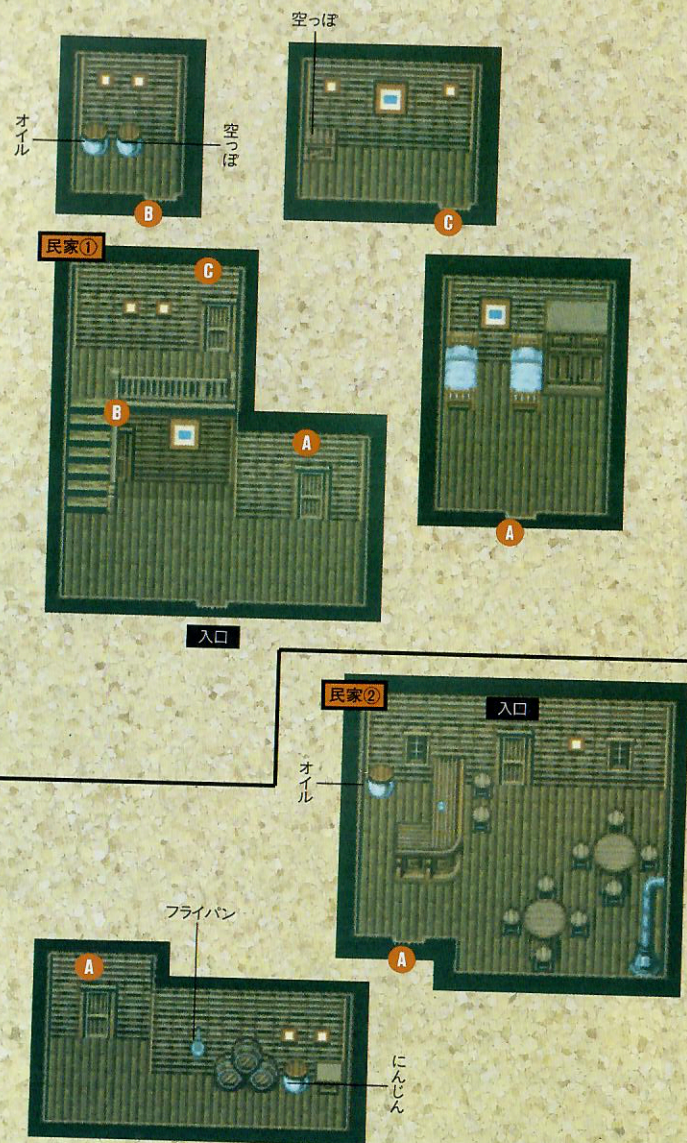
保安官事務所

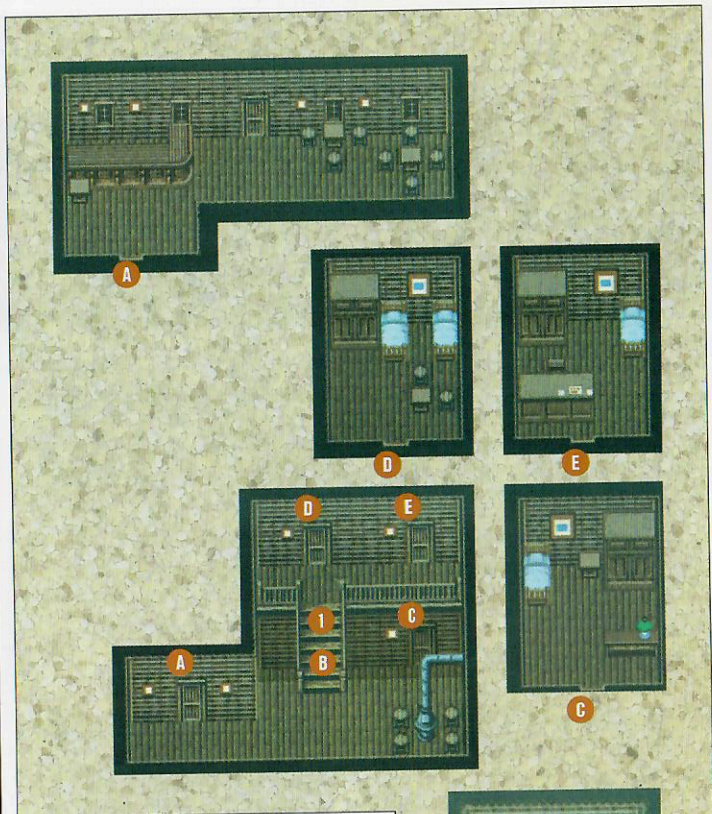
保安官の使用する事務所だけに、強力な武器がたくさん置いてある。

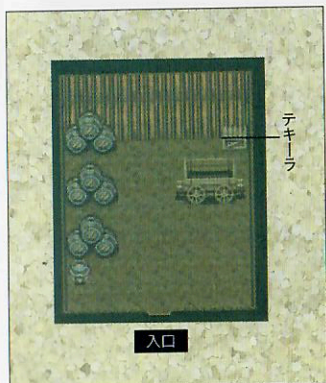
倉庫①②③

倉庫にある道具は、馬に関するものが多い。馬に乗っている敵には、最適なワナの素材だ。

民家①②③④

民家にはあまりアイテムがなく広い。無駄な時間を使わないように、マップを活用しよう。

バーボン
民家③
入口
空ビン
ハマキ
民家④
入口
空ビン

ウェインの宿屋

広い家の中には多くの部屋がある。ただし、ワナに使えるものは、ごくわずかしかない。

酒蔵

クリスタルバーの酒蔵。手に入るアイテムはそれ相応のものだ。

成功への手引き

①階段の下にはⒷの入口が、ある。中には、宿屋で手に入る唯一のアイテム『ロープ』がある。

ITEMS

アイテム紹介

広い家の中には多くの部屋がある。ただし、ワナに使えるものは、ごくわずかしかない。

ワナに使えるモノ

にんじん
➡馬の注意をそらして、敵を落馬させる。たくさん仕掛けても、効果があるのは1つ。
入手場所
倉庫①×2本、倉庫②、民家②。

コールタール
油なので、馬が足を取られて動けなくなる。町の外に撒けば襲撃を引き伸ばせる。
入手場所
倉庫①。タルの中に大量に入っている。

馬フン
落とし穴に入れて使う。ただし、『スコップ』で穴を掘っておく必要がある。
入手場所
倉庫②。馬の飼料の山に埋もれている。

パチンコ
➡ビリーが持っている道具で、ワナとして巧みに使いこなせるのも彼だけである。
入手場所
クリスタルバー。
(P.9の①参照)

ロープ
かなり長く、一度に数頭の馬の足を引っ掛けさせ、敵を落馬させることができる。
入手場所
ウェインの宿屋。
(P.14の①を参照)

空ビン
『オイル』と組み合わせて『火炎ビン』として使わなければ、それ単体では使えない。
入手場所
クリスタルバー。民家③、民家④。

フライパン
鉄製の調理器具。柄が付いているので非常に投げやすい。アニー専用の道具。
入手場所
民家②。奥の部屋の壁に掛けられている。

スコップ
➡地面に落とし穴を作る時に使用。力仕事なので、女性にはあまりむいていない。
入手場所
倉庫③。荷車を調べると入手できる。

オイル
『空ビン』と組み合わせると『火炎ビン』になる。製作するために多少時間が必要。
入手場所
クリスタルバー。民家①、民家②。

決闘シーンとワナの両方に使えるモノ

ダイナマイト
➡絶大な破壊力を誇るアイテム。決闘シーンで使うと、敵を『ぐれんの炎』に包み込む。ワナとして使うと、敵4人を減らせる。
入手場所
保安官事務所。町の平和を守るために、必要な武器なのだろう。

火炎ビン
➡全部で3つ作れるが、ワナとしては1つしか仕掛けられない。余った2つの『火炎ビン』は、決闘シーンで活用するのが得策だ。
入手場所
オイルと空ビンが揃った時にマッドが作ってくれる。

武器と防具・回復アイテム

ピースメーカー
➡攻撃力+18、速度+8。サンダウンが愛用しており、左手にも装備できる。
入手場所
保安官事務所。1Fの棚においてある。

バントライン
攻撃力+14、速+12。『ピースメーカー』の銃身を長くしたもの。攻撃力はやや低め。
入手場所
保安官事務所。2Fの棚に置いてある。

ジャケット
防御力+8、知+4。皮を何枚も重ね合わせて作った、極上のジャケット。
入手場所
クリスタルバー。
(P.10の②を参照)

ハマキ
一服すれば、HPを200程度回復できる。酒類と違って、副作用がないので便利。
入手場所
クリスタルバー。民家③。保安官事務所。

バーボン
飲むとHPを少し回復する。酔いのためシングルショットしか使えなくなる。
入手場所
クリスタルバー×2。民家③。

テキーラ
自分とその周りにいる人のHPを回復させる。『バーボン』と同じく酔ってしまう。
入手場所
クリスタルバー。酒蔵。

MIDNIGHT OPERATION ～決着～

真夜中の作戦　刻々と過ぎゆく時、今、町の人々の戦いが始まる

サクセズ・タウンに住む人々

保安官
能力●☆☆☆☆☆

ビリーの父親で、サクセズ・タウンを守る保安官。町の平穏を保つためにクレイジー・バンチを刺激しないようにしていることで、ビリーに臆病者呼ばわりされる。ワナをかける仕事は早く、最も頼りになるひとりだ。

アニー
能力●☆☆☆☆

気の強い女性で、マスターの妹。彼女がいなければ、今回の作戦もなかった。仕事もそこそこできるが、女性なので、力仕事は苦手である。民家②（P.12参照）にある『フライパン』は、アニーにしか使いこなせない。

マスター
能力●☆☆☆

クリスタルバーの主人で、アニーの兄でもある。最近ある女性にお熱をあげており、ポスターまで持っているらしい。あまり、力は強くないため力仕事は苦手。また、時間を進めたい時に、話し掛けると暇をつぶせる。

ビリー
能力●☆

こんな少年でも作戦には欠かせない存在だ。子供であるビリーは仕事が遅い。普段は仕事を任せることはないが、ビリーしか使えない『パチンコ』は別。仕掛けるのに時間がかかるので、入手したらすぐに依頼しよう。

ジェンマ
能力●☆☆☆☆☆

若者４人衆の中では最も能力が高く、仕事が早い。クレイジー・バンチを壊滅させるには、欠かせない要員の１人だ。力仕事の『スコップ』や、『ダイナマイト』など難易度の高い重要な仕事を主にこなしてもらおう。

クリント
能力●☆☆

セザールよりは多少使えるのだが、やはり、緊急要員として、クリスタルバーで待っていてもらうしかないだろう。ただ、能力の低い者でも『にんじん』ぐらいのアイテムであれば問題なくこなしてくれる。

ウェイン
能力●☆☆☆

クリスタルバーの向かいに建っている大きな宿屋の主人。いつも夫人の尻に敷かれている、ちょっと情けない男だが仕事の能力はそこそこだ。時間がなく、ワナを仕掛けるのが間に合わない時以外あまり出番はない。

セザール
能力●☆

若者４人の中で、最も能力の低いセザール。臆病者の彼はいつも震えており、頼りにならなそうだが、実際に頼りにならない。従って本当に時間がないとき以外は、仕事を任せたり、活躍することもないだろう。

作戦開始！

❶ タイムリミットは鐘8つ

ゲーム内では何もせずに立っているだけで時間は進む。必ず右記の成功への鉄則を守ることが大切だ。時間を止めるには、Ｘボタンでメニュー画面を出せばよい。

勝利するための鉄則！

●移動の際は必ずダッシュ！

●空の箱は開けるな

❷ 貴重な素材を取り逃すな

気を付けないと、取れなくなってしまうアイテムが幾つかある。まず『パチンコ』（P.の①参照）。次に酒場の隠し部屋内にあるアイテム（P.10の②参照）の２点だ。

⬅この部屋には『火炎ビン』の作れる素材がある。

❸ 能力が高い者に依頼しろ！

素材をたくさん集めて一度に仕掛けさせるより、３、４個づつ素材を集めて、少しづつワナを仕掛けさせよう。依頼する人は下記の４人。依頼し終えたらまた素材探しに出、再び集めて戻ってくると、４人はワナを仕掛け終えているという寸法だ。これを繰り返せば間に合わなくなることはないはずだ。ほかに、個人の特性も考えてワナを仕掛けさせよう。

高い才能を持つ4人	専用のワナがある2人
保安官	アニー
アニー	ビリー
ジェンマ	
ウェイン夫人	

ウェイン夫人
能力●☆☆☆☆

宿屋の主人であるウェインの夫人。持ち前の気の強さと要領の良さでどんどん仕事をこなし、亭主よりも有能。ただし、『スコップ』などの力を使う仕事だけは苦手だ。作戦の成功に関係する重要なメンバーである。

デロス
能力●☆

旅芸人のひとり。ワナを仕掛ける時に、「私　ナニもしない～♪　なんてネ～♪」と歌っているのだが、本当に何もしないことが多い。凄い早さで仕事を終え戻って来た時は、何もしていない証拠だ。注意。

サンチョ&パンチョ
能力●☆☆☆　能力●☆☆

サンチョとパンチョはデロスと違い、きちんと仕事をしてくれる。ギター以外のものを持つのは久しぶりらしく、仕事は遅い。どうしても頼むならサンチョに仕掛けさせることだ。基本的に仕事を任せる必要はない。

勝利するための鉄則！

●ワナは１度にかけず、探しながら仕掛ける

●能力の高いものだけに依頼しよう

GUN FIGHT AT THE DAWN

夜明けの決闘　夜明けと共に、荒れ狂う馬蹄の音が響く。決戦の時来たり

広野の無法者集団

クレイジー・バンチ

クレイジー・バンチは凶悪な犯罪者集団だ。情けをかける余地はまったくない。第7騎兵隊の生き残りO・ディオを中心に、ゴロツキどもが集まってできた。人数、総勢15名。実際に戦うことになるのは、ワナで仕留めた人数をマイナスした数になる。

パイク兄弟

LV●10　HP●224

➡パイクと兄弟の契りを交わした男たちで、全部で6人いる。クレイジー・バンチの中で最も格下。●ウィンチェスター／遠距離攻撃　威力大　●投げナワ／近距離用の攻撃　●いかく射撃／広範囲に届く攻撃。威力はない　●突撃ラッパ／自分と周りの味方のHPを回復させる

ダットン兄弟

LV●5　HP●256

⬆6人の小銃を持った男たち。多彩な攻撃を仕掛けてくるうえ、こちらの攻撃に度々、反撃してくる。●リボルバー射撃／威力の大きい攻撃　●いかく射撃／広範囲を狙える攻撃　●火炎ビン／近距離用の攻撃　●突撃ラッパ／回復技。パイクの技と同じだ

デュオ・デ・チコ

LV●8　HP●320

⬆暴れ馬を駆り、自由自在にロープを操る。2人しかいないが、ディオに次ぐ実力者だ。●ふみつぶし／近距離攻撃、蹄で攻撃する●馬で引き回し／近距離攻撃　●後ろ足蹴り／強力な脚力で蹴り上げる　●ウィンチェスター／唯一の遠距離攻撃、パイクの技と同じ

最強の乱暴者

O・ディオ

LV●8　HP●704

オー

➡⬇クレイジー・バンチを統括するボス。強力な技でこちらを圧倒する。●ガトリング砲／遠距離用。超破壊力　●いかく射撃／広範囲に届く攻撃、さほど威力は高くない　●火炎ビン／近距離用の攻撃　●突撃ラッパ／自分を中心にして、体力を回復させる技

ラストバトル ～決着～

使用技一覧表

●シングルショット／一発弾
●ダブルショット／2連続弾
●ホローポイント弾／炸裂弾
●ピアッシング弾／貫通弾
●マルチカウンター／反撃
マッドドッグの使用技
●TXジターバグ／回転射ち
●サイドワインダー／狙撃
●イナズマ射ち／電気弾

⬆『シングルショット』は2人共通の技だ。マッドももちろん使用できる。

生き残りの数で戦い方を変えろ

敵の人数が多い時は『ホローポイント弾』や『TXジターバグ』、『ピアッシング弾』で攻撃。回復アイテムは数が少ないので、節約して使おう。敵が減ってくれば『ダブルショット』で攻撃だ。

恐怖! ガトリング砲の超威力

ディオのガトリング砲は、一発喰らうと999ものダメージを受けてしまうため、即死亡してしまう。しかも、次に攻撃を喰らってしまうと消滅してしまい生き返れなくなってしまう。ガトリング砲の弾道は左の写真の通り。射程範囲内に入らぬよう、慎重に移動することが大事だ。

近未来編 「流動」

現在より少し未来の世界。陸軍の開発した秘密兵器を巡って、壮絶な戦いが始まる!!

父を亡くし、妹カオリとチビッコハウスへ

機動隊の隊長だった父が、クルセイダーズに殺された。妹と一緒にチビッコハウスへ預けられたアキラは、人の心が読める超能力に目覚めたのだった!!

突然襲いかかるなぞの怪人!!

メットの男「こいつを連れてきゃ
今日のノルマ達成だぜ‥‥!

公園で昼寝から覚めたアキラ。公園から出ようとした時、突然謎の怪人に囲まれた。最近町で悪さを働くクルセイダーズの一味だ。1対4では勝ち目はない!!

どうする? アキラ!

まずは、クルセイダーズの心を読むんだ! 突破口が開けるぞ!!

人の心を読み 念力で物を動かす 超能力少年

アキラ!!

DATA
初期HP/120
初期LV/4

使用可能技

修得LV	技名	効果
0	ローキック	敵のスネに強烈なキックをお見舞いする。
1	エルボー	近距離から肘で攻撃してダメージを与える。
2	マザーイメージ	母の映像を敵に見せ、戦闘意欲を失わせる。
3	スリートイメージ	正の思念を送って、敵にそっぽを向かせる。
4	セルフヒール	自分一人のHPを回復できる。
5	ヘブンイメージ	天国にいる気分にさせて、敵を眠らせる。
6	ヒールタッチ	1マス隣にいる仲間のHPを回復する。
7	ヘルイメージ	精神思念を送って敵のレベルを下げてしまう。
8	ホーリーゴースト	近距離の敵に対して反撃をすることができる。
9	フレームイメージ	中範囲の敵に対して、炎でダメージを与える。
10	ホーリーブロウ	中距離にいる敵を痺れさせることができる。
11	フリーズイメージ	冷気を放って敵を凍らせ、ダメージを与える。
13	シャドウイメージ	精神に悪影響を与えるイメージで敵を倒す。
15	ホーリーイメージ	石酔眠痺毒のダメージを与え腕足技を封じる。

アキラのピンチを救うハーレー男登場!

ピンチを救ったのは、公園でタイヤキ屋を営む無法松だった!! 技は単純だけれど、パワーは絶大! 無法松は超人並みに強いぞ!!

ハーレーの男「ガキが‥‥

待ちな!

アキラ

戦闘開始!

町内
御出居寺
マタンゴ屋
筑波研究所
公園
壽商会
チビッコハウス
倉庫街
埠頭

俺の辞書に不可能はない! 昭和男児

無法松登場!!

DATA
初期HP/120
初期LV/8

使用可能技

技名	効果
イナズマアッパー	イナズマのような早さで、拳を叩き込む技。
ド根性キック	分厚いブーツの底で、敵を踏みつける技だ。
怒りの鉄拳	1回でパンチを何発も打ち込む必殺技。
ヘビーブロウ	敵を締め上げて痺れさせることができる。

クルセイダーズ全怪人百科

クルセイダー
HP/10

クルセイダーズの下級戦闘員。いつも手下をたくさん連れている。

ラジコン1号
HP/32 BREAK DOWN

手下の機械第1号。集団で取り囲んで、集中攻撃を仕掛けてくるぞ。

ラジコン2号
HP/26 BREAK DOWN

『爆発』攻撃で、自分の周りを火炎フィールドに変えてしまう。

ラリアット1号
HP/72 BREAK DOWN

回転攻撃『ラリラリアット』は、周りの敵に大ダメージを与える。

クルセイダーRS
HP/24

手下の後ろに陣取って、火炎ビンや毒液を投げつけて攻撃するぞ。

ブル・コマツ1号
HP/288 BREAK DOWN

戦う土木作業機械。得意技は、標的を石にする『セメント攻撃』だ。

キョクシン1号
HP/120 BREAK DOWN

ケリが得意。近寄ると『ウシ殺し』で大ダメージをくらってしまう。

ラリアット2号
HP/104 BREAK DOWN

『ラリラリアット』の強力版・『ドリャラリアット』が得意技。

ラリアット3号
HP/128 BREAK DOWN

1号と2号の技を受け継いだラリアット最強クラス。攻撃力が高い。

ヘーベル1号
HP/144 BREAK DOWN

パンチやキック攻撃が通じない、防御力の高い敵。超能力で倒せ。

キョクシン2号
HP/128 BREAK DOWN

『ウイリーキック』と『飛びげり』は強烈。近距離で攻撃しよう。

クルセイリーダー
HP/160

クルセイダーズの中では一番強い。接近戦が得意で防御力も高めだ。

サイコ1号
HP/176 BREAK DOWN

超能力技が得意。標的を眠らせる『サイコベータ』を使ってくるぞ。

黒フク
HP/70

筑波研究所勤務。すばやい動きで、標的をしとめる腕の持ち主だ。

ドーベルマン1号
HP/224 BREAK DOWN

鋭い牙で攻撃。HPが高いから、中距離から超能力で攻撃しよう。

ガードマン
HP/60

筑波研究所専属のガードマン。実戦馴れしていないので弱い。

ジェネラル
HP/496

鈍器でボカボカなぐる、名前のわりに卑怯なヤツ。けりも強いぞ。

液体人間W1号
HP/992

筑波研究所で極秘開発された、強力無比の液体人間ロボット。

翔電
HP/112

陸軍の最新戦闘機。敵に対して『体当たり』攻撃する特攻戦闘機だ。

怒竜
HP/896

メーザー砲、火炎放射を備えた飛行兵器。巨大なため動きは遅い。

93式中戦車
HP/128

陸軍の主力戦車。主砲の繰り出す爆弾は、厚さ3mの鉄板をも砕く。

タロキチがパワーアップして復活！
その名は 液体アンドロイド

タロイモ

タロイモ誕生!!

藤兵衛の発明で、死にそうなところを救われたタロキチ。アキラの強力な助っ人としてクルセイダーズと戦うぞ！ 離れた所からの攻撃が得意。

バリバリ〜！

DATA
初期HP/120
初期LV/5

タロイモパンチ炸裂!! 敵をぶっとばせ!!

近未来③ →〔P111〕

チビッコハウス

アイテム
①園長のパンツ
②シャンプーハット

内部
外観

ワシが天才科学者

藤兵衛じゃ!!

頼れる科学者だぞ

寿商会に藤兵衛を呼びに行くと、姿が見当たらない。トイレの前に立って心を読むと、藤兵衛が出てくる。タロイモを復活させた後は、アイテムの改造をしてくれる。たいやき屋のバイトでもらった食べ物も改造可能。ただし筑波研究所を攻略してしまった後は、改造できなくなってしまう。

近未来① →〔P110〕

寿商会

Ⓘピンクの象　㋭ブリキ大王
㋺本　㋬洗面所
㋩木琴　㋣便座
㋥青い仮面

1F
B1F

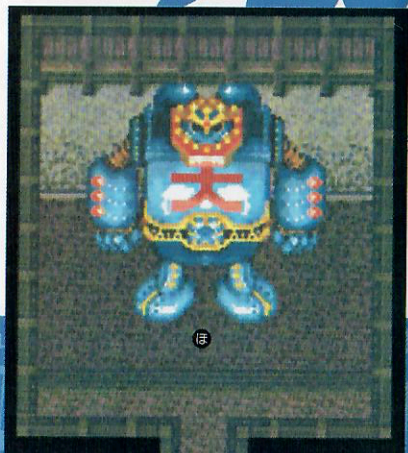
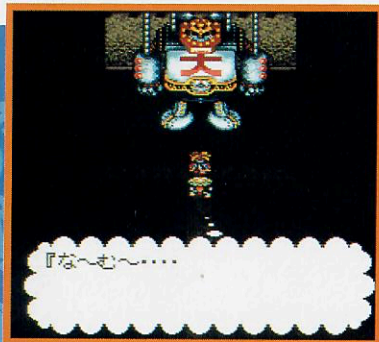
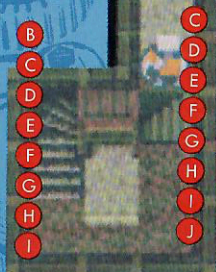
地下室にそびえ立つナゾのロボット！

古代バビロニアの魔神 ブリキ大王

ブリキ大王は動くのか⁉

タロイモを仲間にした後に寿商会に行くと、BIFのⒷの位置（P.25）に階段ができている。BI0Fまで降りていくと藤兵衛がいるから、話しかけてブリキ大王に乗ろう。ⓘ➡ⓡ➡ⓗ➡ⓝの順にアイテムに話しかけ、BI0Fのⓗに行った後 IFまで戻り、ⓗで手を洗ってからⓣに行けばOK。コクピットのスイッチは全部ハズレで、ブリキ大王は動かない。

ほ

K

カズが誘拐された！クルセイダーズを追え！

『どいてな！

白昼堂々の悪事！

ブリキ大王を動かせずにチビッコハウスに戻ると、カズがクルセイダーズに誘拐されるイベントが始まる。ただし、ワタナベに『妙子のパンツ』をもらわないと、イベントはいつまでたっても起こらない。『妙子のパンツ』は、昼寝しているワタナベに話しかけた後にトイレの便座に座ると、ワタナベが持ってくる。

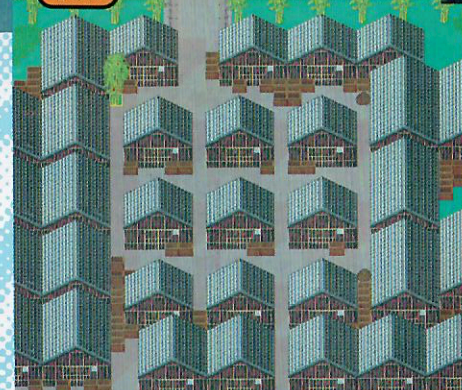
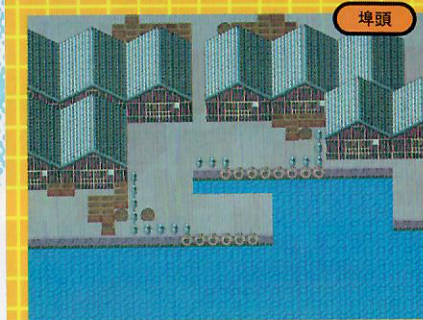
ワタナベは最初自分のパンツを渡す。本物を持ってくるまで許すな。

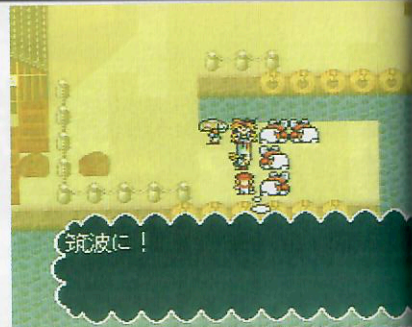
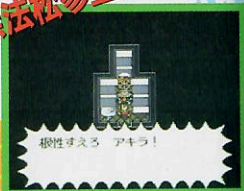
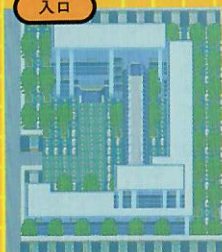
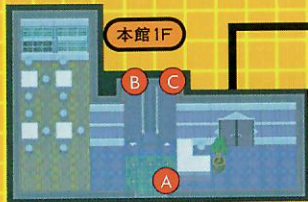
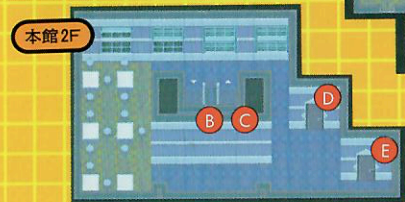
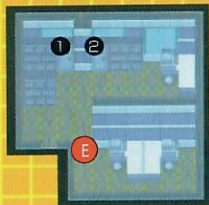
無法松に負けるな！

妙子の叫び声で外に出ると、カズがクルセイダーズに捕まっている。妙子の心を読むと、クルセイダーズと戦闘開始だ。下っ端のクルセイダーが4人だけなので楽勝のはず。戦いに勝つと、クルセイダーズは逃げて行く。そこへ、無法松が登場！　先に一人で追って行ってしまうから、急いで後を追え!!

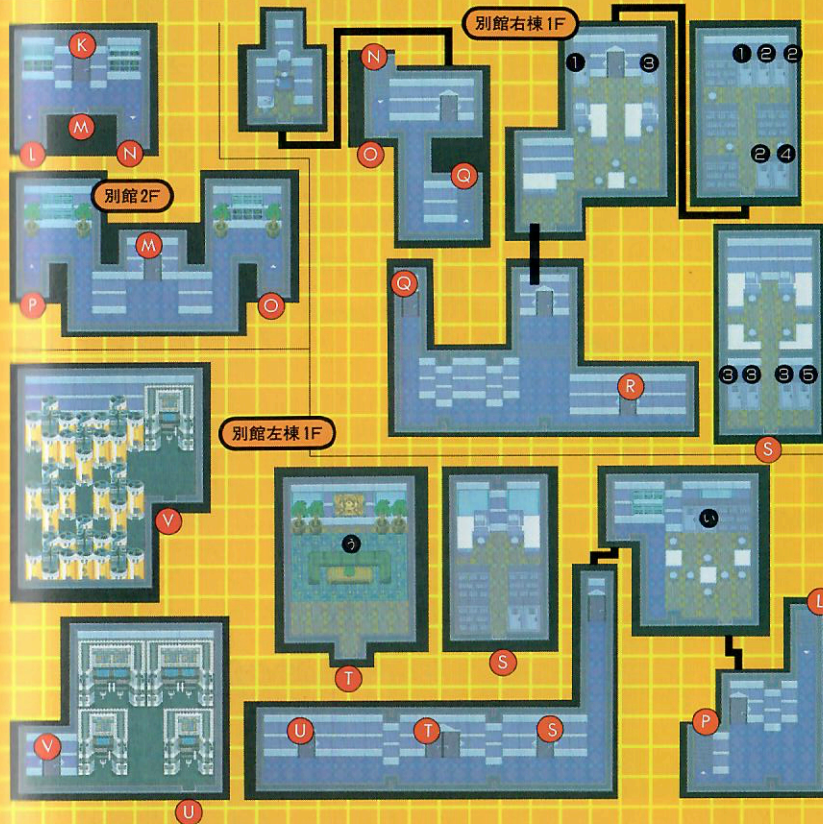
悪の巣窟

筑波研究所に乗り込むぜ!

筑波に！

黒幕は陸軍!?

カズを助けた後チビッコハウスに戻り、カオリと話そう。心を読めば無法松が筑波研究所に行ったことがわかる。カオリの心を読まなければ、筑波研究所には入れない。研究所の中の敵は強いので、町内の戦闘でレベル11ぐらいまで上げてから挑んだ方がよい。

ワタナベの父親!?

陸軍の秘密兵器登場!!

あかいで無法松と合流。うで陸軍総帥の山崎と話すと、液体人間W1号と戦闘に。絶大な攻撃力を持つ強敵だが、弱点の背中さえ上手に攻撃すれば楽勝できる。

精神力が高ければ連発可能
ジョムジョム弾

精神力を巨大な爆弾にかえて、敵を撃破!!
放出エネルギー量／18万ダイオード
連発数／1～10発
発動時間／0
出力レベル／6

巨大な拳のパンチ
メタルヒット

鋼の拳で敵を叩き潰す。
放出エネルギー／62万ダイオード
連発数／1～4発
発動時間／0
出力レベル／1
※腕部破損時使用不可

全長	19メートル
全幅	13メートル
体重	14.356トン
産地	古代バビロニア
動力	精神エネルギー
弱点	特になし

古代バビロニアの魔神
ブリキ大王発進!!

無法松のカケ

研究所から戻って、チビッコハウスに集まる一同。そこでブリキ大王を動かそうと相談する。無法松がタンカを切って飛び出して行くが、失敗してマタンゴ屋に入り浸っている。話をして外に出ると、チビッコハウスが火事に!! カオリを助けに火の中に飛び込め!! 全部の部屋を調べると、子供部屋の前の火が消える。カオリはそこにいるぞ。

根性入れて…

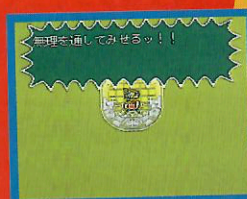
動かして見せるぜ!

小物だったらこれで一発!!
ハロゲンレーザー

4列の敵に同時にダメージを与えられる、強力な光線武器。
放出エネルギー／126万ダイオード
連発数／1発　発動時間／2
出力レベル／1

みんなで歌おう!
Go!Go!ブリキ大王!!

♪いまは昔のバビロニア/
♪鋼の拳が天を突く
♪異形の魔神を倒すため
♪怒りで火をともせ
♪熱い心が呼び覚ます
♪ブリキ大王われとあり

カオリを助けた後、無法松がブリキ大王に乗って登場!! しかし無法松は力尽き、アキラの父の死に関する真実を思いながら死んでしまう。無法松のカタキを打ちに御出居寺を襲撃だ!!

14トンの巨体が宙に舞う!
バベルノンキック

自重+キック力+重力加速度のキック
放出エネルギー／102万ダイオード
連発数／1～3発
発動時間／0
出力レベル／8
脚部破損時使用不可

60000ℓの液体人間を喰らい御出居が隠呼大仏に降臨する!

こいつを倒さなければ俺たちに明日はない!!

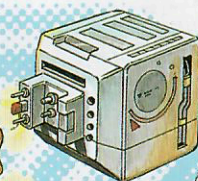
山崎たちの手によって、御出居が隠呼大仏に降臨してしまった！ 池に満たされた液体人間を吸い、ブリキ大王に襲いかかる隠呼大仏。いよいよ最終決戦の始まりだ!! 隠呼大仏の技は、足技封じ『液体人間呪ばく』、手技封じ『けるる〜しょうわ』、『けるる〜キック』、反撃技の『ナム〜の後光』。『ハロゲンレーザー』は効かない。距離を取り『バベルノンキック』の連発で大ダメージだ!! 手足技を封じられた時は『ジョムジョム弾』を撃て!!

御出居〔おでお〕様がお降りになるでけるゥ！！

決戦だ!!

アイテム

ヒーローに大切なのは力や技だけではない!! アイテムを使いこなしてこそ、真のヒーローだ！ 表でアイテムを研究し、立派なヒーローになろう!!

近未来① →[P110]

	アイテム名	装備効果	ボーナスポイント				紹介
			力	速	体	知	
武器	グラブ	攻撃＋4	0	0	0	0	手にはめて使用する、皮製のたいへん丈夫なグラブ。
	ボーリング玉	攻撃＋8	0	0	0	0	ロボットの右手に初めから装備されている鉄球。
	妙子のパンチ	攻撃＋16	0	0	0	0	妙子に殴られるともらえる、強烈なパンチ。
よろい	ワタナベのパンツ	防御＋1	0	0	0	-25	装備すると頭がとっても悪くなるパンツ。改造可能。
	園長のパンツ	防御＋2	0	0	0	-10	チビッコハウス園長愛用のデカパン。改造可能。
	スウェット	防御＋4	0	0	0	0	薄手で動きやすい上下セットのスウェット。改造可能。
	妙子のパンタロン	防御＋2	0	0	0	0	妙子愛用のパンタロン。改造可能。
	妙子のパンスト	防御＋4	0	0	0	0	頭に装備することもできる。改造可能。
	妙子のパンツ	防御＋8	0	0	0	0	装備すれば眠りを防ぐ。頭に装備できる。改造可能。
かぶりもの	シャンプーハット	防御＋1	0	0	0	0	頭にかぶると、水の属性攻撃のダメージが半減する。
	キャップ	防御＋4	0	0	0	0	ワタナベにバナナクレープをあげるともらえる。
手袋	ミサンガ	なし	0	0	0	4	アッキーにたい焼きをあげるともらえる。
くつ	バッシュ	防御＋1	0	4	0	0	衝撃を吸収し、足の負担を少なくする運動用のくつ。
	ライダーブーツ	防御＋3	6	0	0	0	靴底が厚くて丈夫な皮製のブーツ。踏まれると痛い。
アクセサリー	MKバッヂ	なし	0	2	0	0	装備すると素早くなる不思議なバッヂ。
攻撃アイテム	投げナイフ	なし	0	0	0	0	戦闘中に使うと、ナイフを敵に投げつける。
	ナパーム弾	なし	0	0	0	0	戦闘中に使うと、ぐれんの炎で敵を攻撃する。
	手投げ弾	なし	0	0	0	0	戦闘中に使うと、中範囲を火炎フィールドに変える。
	100Vレーザー	なし	0	0	5	0	アイテムで使うと「100Vレーザー」攻撃ができる。
	プラズマスパーク	なし	0	0	5	0	アイテムで使うと「プラズマスパーク」が出せる。
材料	強化パーツ	HP＋10	0	0	0	0	メニューで使うと、タロイモのHPが10増える。

回復アイテム

アイテム	効果
たい焼き	無法松のたい焼き屋台を手伝うともらえる。戦闘中に使うと、自分のHPが中程度回復する。
バナナクレープ	無法松のたい焼き屋台を手伝うともらえる。戦闘中に使うと、自分のHPが中程度回復する。
ファーストエイド	妙子の部屋の薬箱に常備されている傷薬。戦闘中に使うと、自分のHPが中程度回復する。
ド根性焼き	無法松のたい焼き屋台を手伝うともらえる。戦闘中に使うと、自分のHPが最大まで回復。
ミサワ焼き	無法松のたい焼き屋台を手伝うともらえる。戦闘中に使うと、自分のHPが中程度回復する。

現代編

「最強」

世界各地の猛者6人と闘い、相手の必殺技をマスターしていこう！はたして高原日勝は世界最強の格闘家になれるだろうか!?

高原日勝
世界最強を目指す男

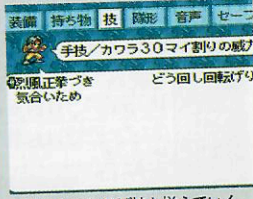
初期レベル／2
初期装備／バンテージ

金や名誉のためでなく、強くなるために闘う格闘家。今はまだ無名だが、世界の頂点に立つ日は近い。

SPECIAL KILLING TECHNIQUE 必殺技

烈風正拳突き［手技］
カワラ30枚を一気に割る威力のパンチを放つ。

どう回し回転蹴り［蹴り技］
蹴りの威力で相手の向いている方向を変える。

気合いため［回復］
体力はもちろん、ステータス異常も回復する。

高原日勝… この俺の名が
世界にとどろくか それとも…

一度くらった必殺技は
俺のモノとなる!!

高原は相手の技を瞬時に見切り、自分の技にする能力を持っている。相手が繰り出す必殺技に耐えれば、次の攻撃からその必殺技を自由自在に使えるようになるのだ。

⬆対戦相手を6人の中から選ぼう。

⬆闘いをこなせば技も増えていく。

技の習得手順

❶ 相手の技をくらう

❷ 技を覚える

❸ 次のターンから使用可能

VS ナムキャット
「神の右足」を持つムエタイチャンプ

接近戦で一気に勝負だ

『スパイラル・ニー』をくらうと、一度に100以上のダメージを受ける。もし3回くらったら負けは確実だ。この技をくらわないためには、接近戦で闘うこと。ジャーマンスープレックスなどの強力な接近技を使えば、意外とあっけなく勝ててしまうぞ。

SPECIAL KILLING TECHNIQUE 必殺技

パンチャマキック［蹴り技］
相手を蹴り飛ばす。威力はたいしたことはない。

スパイラル・ニー［蹴り技］
遠距離専用の蹴り技。接近すれば当たらない。

フフン…ボクの美しい顔に
得意の正拳をたたきこんでみなよ！

PROFILE
LEVEL/13 HP/256
若くしてムエタイの頂点まで登りつめた闘士。「神の右足」から繰り出されるキックが武器だ。

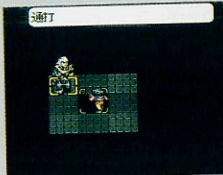
VS 森部生士
百戦練磨の骨法師範

骨法には骨法で闘え

森部は防御が得意なので、技が決まらないことが多い。試合開始直後は回復に重点を置いて、骨法の技を習得することに専念しよう。『通打』を当てて森部の能力を下げてしまえば、技が当たりやすくなる。森部のHPは低いので、技が当たれば簡単に倒せる。

SPECIAL KILLING TECHNIQUE 必殺技

あびせげり［蹴り技］
遠距離からキックを当てて、相手の向きを変えることができる。

通打［手技］
ダメージは少ないが、相手の能力を半減することができる。

フフ…これからはお前のような
格闘家の時代が来る！

PROFILE
LEVEL/13 HP/120
日本に伝わる素手の殺人技『骨法』の伝承者。新しい時代を背負う格闘家の登場を待っている。

VS グレート・エイジャ
空中&ラフ殺法の使い手「悪の天使」

くやしかったら
オレの首をカッ斬ってみろ!

接近戦を挑め

エイジャの攻撃範囲は、リング全体といっていいほど広い。死角もほとんどなく、どこへ逃げても攻撃をくらう。多少のダメージは覚悟して技の習得に専念し、習得後は接近して一気に勝負を決めろ。

現代②
→[P113]

SPECIAL KILLING TECHNIQUE 必殺技

フランケン・シュタイナー
[飛び技]
後方回転固め。接近した相手に有効な技だ。

トルネードプレス
[飛び技]
攻撃範囲が広い空中技。外れると自爆する。

PROFILE
LEVEL/3 HP/256
ルチャ・リブレの技を使う日本人レスラー。テクニシャンでありながらラフ殺法も使いこなす。

VS トゥーラ・ハン
サブミッションの天才

力ではない! 頭脳を使った
関節技こそ最強なのだよ…

反撃技に注意せよ

ハンは技をくらうと、攻撃ターンとは関係なく「反撃技」で攻めてくる。これはダメージを与えながら、腕や足を封じるハン得意の関節技だ。身動きがとれなくなる前に、回復を使って闘っていこう。ハンの技を覚えれば、その後の闘いはグッと楽になる。

SPECIAL KILLING TECHNIQUE 必殺技

アームロック
[締め技]
腕を固め、パンチなどの攻撃を封じてしまう。反撃技にもなる。

クロス・ヒール・ホールド
[締め技]
足を固めて、相手を歩けなくしてしまう。

PROFILE
LEVEL/1 HP/416
特殊部隊に在籍しながら、殺人技の研究に取り組んでいる男。「関節技」を意のままに操る。

VS マックス・モーガン
スター・オブ・プロレス

モーガン イチバーン!
高原日勝 ニバーン!

間合いを離して闘え

破壊力抜群の接近技が得意なモーガン。接近すると、必殺技を連続でくらってしまう。モーガンの技を体得したら、間合いを離して体力回復だ。モーガンに有効な技は『あびせげり』。離れた位置から何度も狙ってみよう。

SPECIAL KILLING TECHNIQUE 必殺技

ジャーマンスープレックス
[締め技]
大ダメージを与えるうえに、麻痺させる技だ。

マックスボンバー
[手技]
自分の周り全体をラリアットで攻撃する。

PROFILE
LEVEL/2 HP/512
ハリウッドのスターであり、アメリカマット界最強のレスラー。強者を求め、高原に闘いを挑む。

VS ジャッキー・イヤウケア
相撲で鍛えたド根性ファイター

ゴッツアンです!
ミーがリアル・サイドロープネ!!

関節技に弱いぞ

ハンから関節技を覚えた後なら楽勝の相手。関節技が確実に決まるので、腕と足を封じてから攻めればよい。体力が少なくなっても、関節技で動きを封じれば回復に専念できる。HPが多いだけで見掛け倒しの相手といえる。

現代①
→[P113]

SPECIAL KILLING TECHNIQUE 必殺技

アロハリテ
[風の技]
風の張り手で相手を吹き飛ばす。接近戦を回避するときに有効だ。

風不動返し
[反撃技]
相手を強烈に投げ飛ばす。反撃技として出してくる場合もある。

PROFILE
LEVEL/1 HP/576
ハワイ出身の力士。横綱になる夢を果たせなかったため、異種格闘技の世界へ乗り込んだ。

VS オディ・オブライト
殺りくを求める暗黒の魔人

遠距離攻撃主体で闘え

オディは攻撃力が高いので、接近して闘うのは不利。間合いをとって、『あびせげり』や『トルネードプレス』で闘おう。オディの技は習得できない。

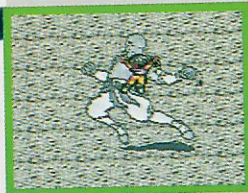
SPECIAL KILLING TECHNIQUE 必殺技

アクロDDO
［飛び技］
有効範囲は狭いが、200以上のダメージを与える。

デスズサイズ
［蹴り技］
自分の周りにいる相手に、真空二段蹴りをくらわす。

骨法鉄砲
［手技］
猛スピードで突進する。威力は弱いが射程範囲は広い。

テリブルシャウト
［回復］
高原の『気合いため』とほぼ同じ能力を持つ回復技。

PROFILE
LEVEL/4　HP/832
最強を目指すため、人間の心を捨て魔人と化した男。「敗北者には死を」が彼の信念である。

宿命の闘いが始まる

⬆高原に破れた者たちがオディによって闇に葬られてしまう…。

⬆6人の技、そして想いを怒りに変え、最後の闘いに挑む!!

SF編

宇宙を行く貨物輸送船。逃げ場所のない船内で、次々に起こる恐るべき事件。次第に姿を現し始めた犯人は、想像を絶する存在だった。

キャラクター相関図

キューブ
⬅カトゥーが作った学習機能付きロボット。SF編の主人公として、次々に起こる事件を解明する。

ロボットは嫌い

ダース伍長
➡ベヒーモス輸送の任務のために派遣されている。かなりの堅物で、ロボットが嫌い。

製作者

コギトエルゴスム乗船員

考え方に疑問

考え方に疑問

恋人

元恋人

カトゥー
⬆コギトエルゴスムのメカニック。キューブの製作者で、多少気の弱いところがある。

姿の見えない船長
船内で最高の権限を持つ人物。スクリーンに顔を見せるだけで、姿を見せることはない。

カーク
⬆パイロットで、レイチェルの今の恋人。ヒューイのことをあまり快く思っていない。

レイチェル
⬆通信技師として、船に乗り込む。ヒューイの元恋人で、今はカークと付き合っている。

ヒューイ
⬆貨物管理、船長補佐。真面目だが、煮えきらない性格のせいで、レイチェルにふられた。

船内は3層構造になっており、各階は2つのエレベーターでつながれている。また、物語が進行すると、普段は通ることのできない通風孔を通れるようになる。

SF①
→〔114〕

通風孔

LEVEL1

LEVEL2

LEVEL3

コールドスリープルーム

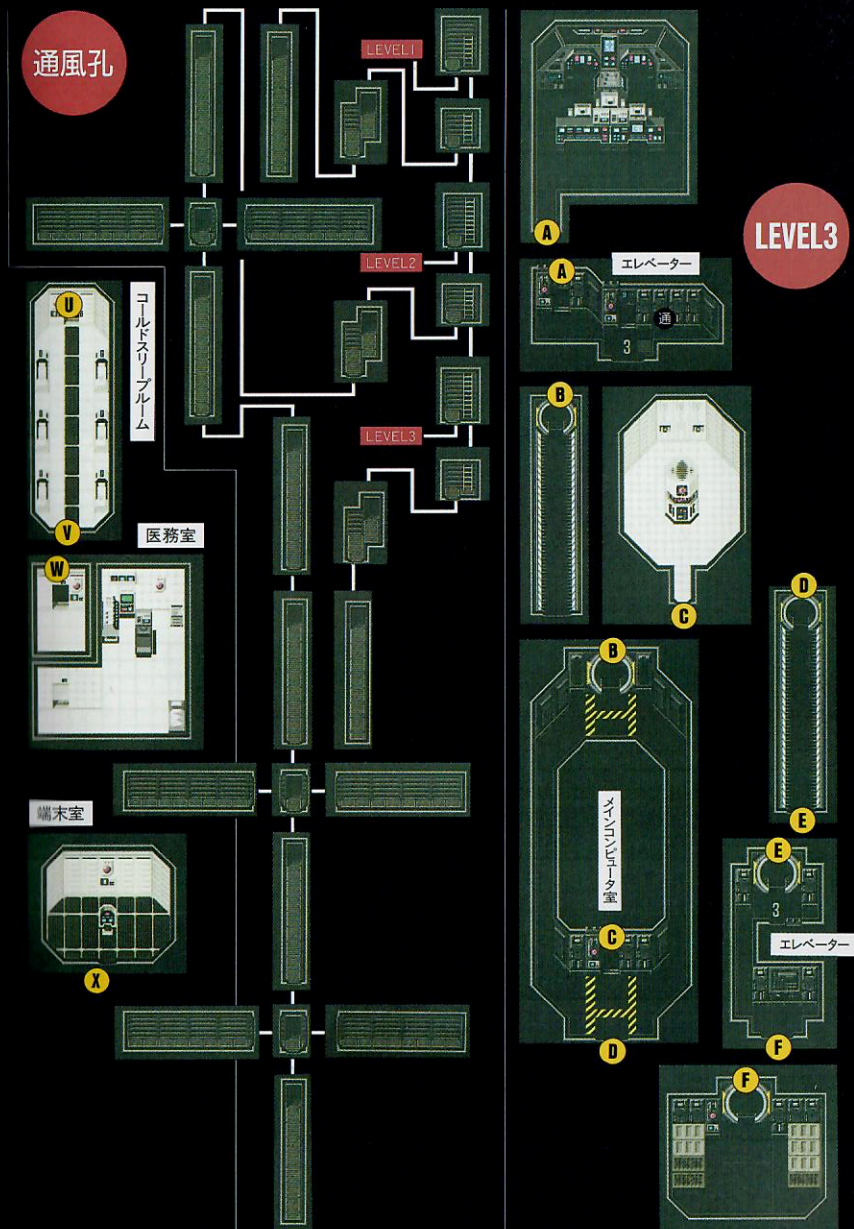
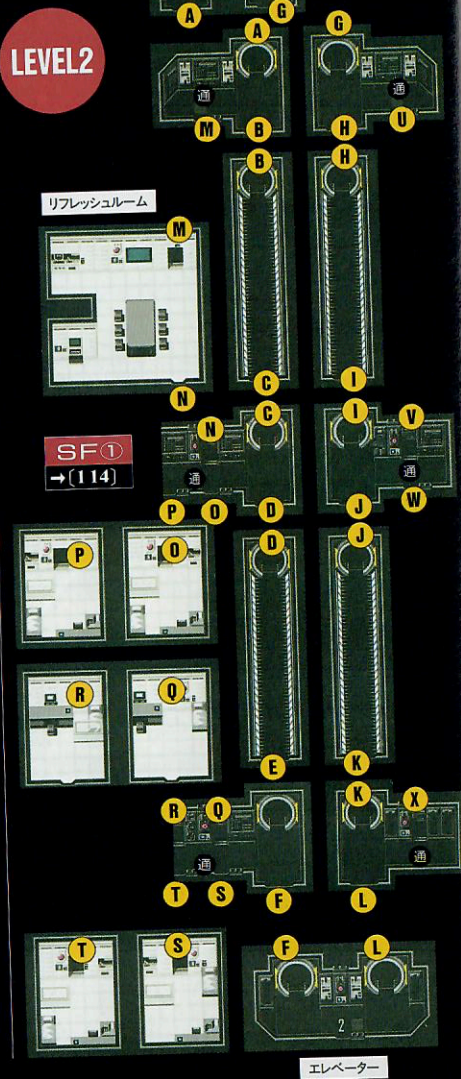
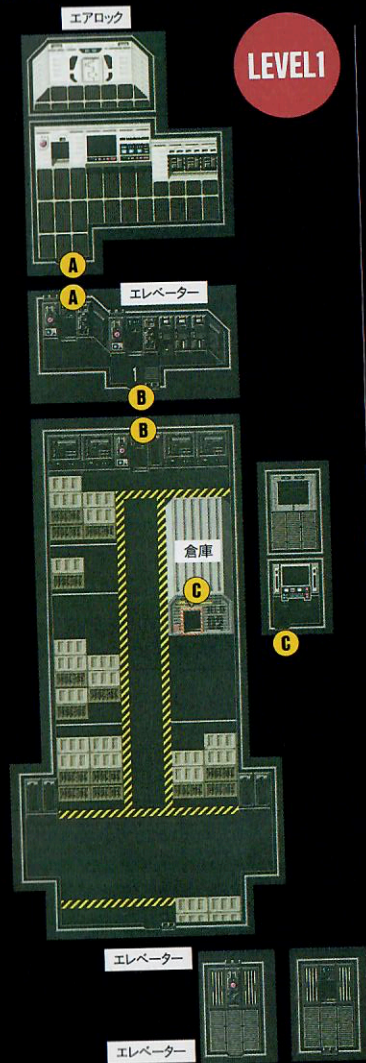
医務室

端末室

LEVEL3

エレベーター

メインコンピュータ室

エレベーター

最短クリアを目指す人には、必携の書。実際のゲームを遊びながら試みるもよし。クリアしてから再び挑戦するもよし。2回も3回も遊べるSF編のスパイスだ。

ページの見方&遊び方

SF編と同じストーリーで作られているので、読み進めて行くだけで攻略内容がしっかり分かる。所々で選択肢が現れるので、自分の好きな行動を選び、ストーリーを進めて行こう。ただし、クリアを助けるためのものなので、実際のゲーム内にある全ての分岐点をフォローしていない。あえて省いた部分もあるので、残りの部分は自分でゲームを遊んで確かめて欲しい。

手に入れたアイテムなどは、チェックメモに書き留めておく。また、覚えておくことなども控えを取っておくこと。

スタート

❶ロボットが完成。少し移動するとカトゥーが喜ぶ。名前はまだ決まっていない、とりあえず彼に付いて歩いて行くと、ある部屋の前で止まる『…⑳』

❷メインコンピューター。カトゥーにコンピューターのチェックが終わった後、倉庫へ行こうと言われる。「はい」か、「いいえ」のどちらかで答えること。「いいえ」なら、『**歩いて倉庫へ**…⑬』『**伍長の部屋**…⑮』。「はい」なら、自動的に倉庫へ『…⑬』『**コクピット**…㉗』

❸エアロックにはヒューイがいる。どうやら、カークの事故のことで考えているようだ。まだ、カークの部屋に遺留品を探しに行っていないなら『**カークの部屋へ**…㉕』すでに行っているなら、『**医務室へ**…⑰』

❹カークがゲームをやっている。遊ぶならP.114からキャプテンスクウェアの攻略をやっているので参考に。クリアしてもクリアしなくても終えたら『…⑭』

❺カトゥーは全て伍長が犯人だと思って逃げ出す。外に出るとベヒーモスが現れ、カトゥーと離れ離れになってしまう。ベヒーモスが襲ってくるが、隔壁が閉じられているので、『パワージャッキ』でこじ開けて逃げる。カトゥーを探して船内をうろつくと、1Fと3Fの2箇所にワナが仕掛けられている。ワナを作動させて2Fに戻ると、何者かがカトゥーの部屋に入って行く。『**何者だ!?**…㉖』

❻コールドスリープルームの前にカトゥーはいた。さらに睡眠中の乗船員を起こしてくれと頼んでくるので、スリープマシンのスイッチを押してみんなを起こす。ミーティングの為、『**リフレッシュルーム**…⑭』

❼無言のまま返されてしまう。『…⑧』

❽室内は重い雰囲気だ。誰にコーヒーを飲んでもらう？ 『**カトゥー**…㉜』『**レイチェル**…㉑』『**伍長**…⑦』

❾伍長の部屋を調べようとすると、伍長が現れて怒られてしまう。『**コクピット**…㉗』

❿コクピットでカトゥーと話すと、アンテナが吹き飛んでいることが判明。

4人はリフレッシュルームで対策を練る。落ち込んでいるヒューイにコーヒーを持っていく。すると、船長からメッセージが入りカークを弔うことになる。『**ヒューイとエアロックを準備**…③』『**カークの部屋で遺留品探し**…㉕』

⓫倉庫には何もない。『**選び直せ**…㊲』

⓬「ジョイボール」。答えた瞬間。銃声と共に暗黒の闇が広がった。伍長の銃で打ち抜かれてしまう。永遠に眠れ…

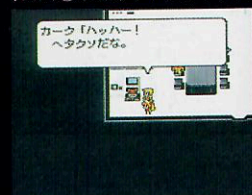
⓭倉庫ではヒューイとカトゥーと共にベヒーモスを見学する。そこへコクピットのレイチェルから連絡、アンテナの調子がおかしいらしい。伍長もやってきてコクピットへと向かう『…㉗』

⓮リフレッシュルーム。キャプテンスクウェアで遊ぶなら『…④』 コーヒー・マシンをいじり、ヒューイの持っている本を読む。最後に伍長と話そうとすると、「近寄るな!」と、はじき飛ばされる。

すると船長から連絡が入り、ミーティング終了。次はどこへ行く？ 『**レイチェルの部屋**…㉘』『**コクピット**…㉗』『**メインコンピュータ**…②』

(項目⑭参照)コーヒー・マシン

⬅コーヒー・マシンを使う機会はかなりある。行き詰ったときは、とりあえずコーヒーを渡してみる。

(項目④参照)キャプテンスクウェア

⬅カークがゲームをやっている時に、やらせてもらう。そのままクリアすると、いつもと違うセリフを聞ける。

SF① →(P.114)

『**倉庫**…⑬』『**伍長の部屋**…⑨』

⓯部屋に入ろうとすると伍長が現れて、怒られてしまう。どこへ行く？ 『**倉庫**…⑬』『**コクピット**…㉗』

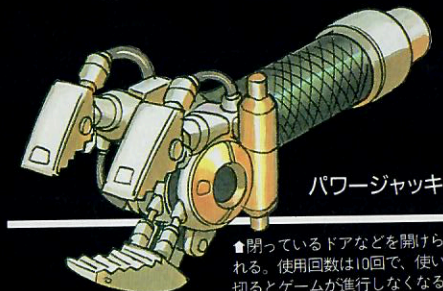
⓰この緊急事態にキャプテンスクウェアがやりたいのか？ 遊び疲れて満足したら『**伍長の部屋へ**…㉒』

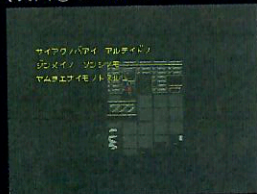
⓱医務室にあったはずの遺体がなくなっている。ヒューイかカトゥーに知らせて、医務室に戻ってくる。レイチェルがいないので、彼女の部屋に向かう3人。ドアロックをこじ開けて中に進入すると、やはりカークの遺体が。と、突然、通信パネルから死んだはずのカークからメッセージが入る。部屋を飛び出すレイチェルとみんな。追いかけエアロックに行くと、4人がもめている。部屋の外にでると、倉庫の方から大きな音がする。倉庫の中にはベヒーモスはいない。倉庫の外へ出ると突然、現われて追いかけてくる。触れるとゲームオーバーだ。『**報告へ**…㉟』

⓲倉庫には伍長がいる。積荷には何も異常はなさそうだ。『**コクピットへ**…⑩』

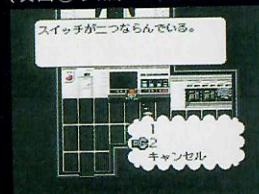
メモリーカード

⬅カークの部屋にある。キャプテンスクウェアの進行状況をセーブできる。

⑲医務室。すでに、体の色が変色したカークが横たわっていた。しかし、治療のかいもなく、やがて息を引き取る。伍長はヒューイと事故のことで言い合い始める。そこに爆発音が!! 船長を呼びに行っていたカトゥーも戻ってきた。今の爆発音は何だ、どこへ調べに行く？
『コクピットへ…⑩』『倉庫へ…⑱』
⑳端末室。乗船員として、カトゥーが名前を登録してくれる。好きな名前を入れよう。終わると「僕を探してごらん」と言われる『…⑥』
㉑レイチェルにコーヒーを渡すと船長からメッセージが入る。どうも、様子がおかしい。同じ言葉を繰り返すだけなのだ。この出来事に、レイチェルが再び取り乱して、外へ飛び出していってしまう。追いかけていくと、ベヒーモスに襲われたレイチェルは重傷を負い、かばったヒューイは死亡。最悪の事態に、カトゥーは端末室に行って船長室のパスワードを調べてくるように頼んでくる。カトゥーたちは遺体を抱えコールドスリープルームへ向かう。
『コールドスリープルームへ…㉓』
『端末室へ…㉛』
㉒部屋の前に来ると伍長の部屋で警報が鳴っており、中に入れる。通信パネルには軍の機密文書が!! 早くカトゥーに知らせなければ『船長室へ…⑤』
㉓カトゥーたちが待っている。端末室へ

パワージャッキ
⬆閉っているドアなどを開けられる。使用回数は10回で、使い切るとゲームが進行しなくなる。

(項目㉒参照)トップシークレット

⬅伍長の部屋に警報が鳴っており、中に入ってみると、ベヒーモスに関する軍の機密文書が出てくる。

行ってパスワードを調べてくるのを待っているようだ。『端末室へ…㉛』
㉔伍長も来ていた。端末室ならと思ったが、無理のようだ。『選び直せ…㊲』
㉕カークの部屋では、カトゥーが遺留品を探している。壁の通信パネルを調べるとアイコトバを尋ねられる。正しい答えを入力すればメモリーカードが手に入る。まだ、エアロックに行ってないなら
『エアロックへ…③』
すでに行っているなら
『医務室へ…⑰』
㉖部屋に入ると主人公に似たロボットがカトゥーに怪我を負わせている。そこに伍長が現れて破壊されかけるが、最初にカトゥーが付けようとした名前を覚えていれば助かる。さて、何だったろう？
『コロだと思うなら…㉝』
『ジョイボールだと思うなら…⑫』
㉗コクピットに到着、通信アンテナの調子がおかしい。全員が集まった時に、みんなと話す。最後にもう一度カークと話せば、彼が直接修理してくると言い出す。結局カトゥーとヒューイも加わり、3人でエアロックへ向かう。彼らを追って行くと、ヒューイとカークがケンカをしている。二人をどうにかなだめ、二人が宇宙へ出て行くのを見届ける。『…㉙』

(項目㉟参照)エアロック

⬅エアロックのスイッチを2を押すと、そのまま宇宙へ吸い出されてしまう。そのままゲームオーバーに。

㉘レイチェルの部屋の前にいくとカークが部屋から出てくる。中に入ると、レイチェルは仕事へと出かけてしまう。さて、次は？
『メインコンピューター…②』
『倉庫…⑬』『伍長の部屋…⑨』
㉙コックピットでヒューイに話しかけると、アンテナの修理がどんどん進んで行く。…が、様子がおかしい。どうもカークの生命維持装置が壊れたようだ。どこへ行く？ 『エアロック…㉚』『医務室でカークを助ける準備…⑲』
㉚カトゥーの宇宙服が置いてある。すでに、カークとカトゥーは宇宙船内に戻ってきているようだ。『医務室へ急げ…⑲』
㉛端末室へ行くと部屋の前にベヒーモスがいる。気を付けて中に入り、パスワードを調べる『OAKFDE』だ。急いでコールドスリープの部屋の前に戻ると、今度はこちらにベヒーモスがいる。カトゥーに調べてきたパスワードを教えると、自動的に船長室へ。ドアをこじ開ける時に『パワージャッキ』を託される。中に入ると、死んでいる船長が横たわっていた。カトゥーに疑惑を抱く伍長。
『リフレッシュルームへ行くなら…⑯』
『伍長の部屋に行くなら…㉒』
㉜一気に飲み干すカトゥー。『…⑧』
㉝「コロ」。名前を言うと、ついに犯人が正体を表す。その名はOD-10。つまりこの船のメインコンピューターなのだ!!
『伍長と共に決戦へ臨む…㊲』
㉞マザーCOMの攻略法はP.46に載っている。勝ったら『…㊳へ』。負けたなら、地球に帰ることはないだろう…。
㉟エアロックに戻り、ベヒーモスが逃げたことを話すと、みんなが驚く。その隙にレイチェルがスイッチをいれてしまい、

通信ユニット
➡伍長がくれる。最後の決戦前に、伍長と連絡を取り合うために使用する。

吸い出されそうになってしまう。危ういところで助かる。一同、ベヒーモスに対する策を練るためリフレッシュルームへ。
『雰囲気が重い…⑧』
㊱なるほどキャプテンスクウェアなら、コンピューターとつながっている。ここからなら、奴のプログラムに入り込める。ついに最終決戦だ。『…㉞』
㊲通風口を通り、メインコンピューターへたどり着いた2人。しかし、コンピューターの防御は堅かった。伍長に頼まれカトゥーのところへ弱点を聞きに、再び2Fへ向かう。カトゥーは、「ロボットのお前ならプログラムに入り込めるかも、あそこからなら…」の言葉を残し気絶してしまう。メインコンピューターに戻り、伍長と話すと『通信ユニット』を渡され倒す方法を捜し歩くことに。
『倉庫へ…⑪』『端末室へ…㉔』
『リフレッシュルームへ…㊱』
㊳リフレッシュルームに伍長が帰ってくる。「今はお前の作ったコーヒーが飲みたい…」の言葉が。コーヒーを渡すといよいよ、感動のエンディングへ。
機械の心(機心)から人間をみるとその愚かさがよく見える…。 THE END

(項目㊱参照)ファイナルバトル

⬅ただの娯楽施設が、最後の頼みの綱となる。タイトルが途中でストップし、ここで最終決戦が始まる。

キューブの戦闘能力分析

ハイスピードオペ
回復技。自分を中心として3×3の範囲に効果がある。体力とステータス異常を回復させる技。

マインドハック
遠距離にまで攻撃できる。敵にダメージを与えて、しかも眠らせてしまうことができる技。

ノイズストリーム
敵全体の防御力を弱体化させ、ダメージを与えやすくした上、攻撃を加えることができる。

スピンドライブ
回転しながら体当たりし、ダメージを与えて、敵を2マスぶん弾き飛ばすことができる。

アップグレード
自分の能力を高めて、敵に与えるダメージを増加させる。また、多少ではあるが体力も回復する。

アンチフィールド
攻撃を受けた時に、敵が近くにいる場合にのみ、反撃を繰り出し、大ダメージを与える技。

インフォリサーチ
敵をあらゆる角度から分析し、HPを測る。追加効果としてダメージも与えられる。

メーザーカノン
強力な炎の玉を発射して攻撃するが、エネルギーチャージにある程度時間を要する。

LV/7　HP/120　ボスとの戦闘以外ではキューブの技は使えないので、ステータス画面には表示されない。

真の黒幕 OD-10

LV/12　HP/448

船を動かすメインコンピューター。正確に言うと、人間の憎悪、嫉妬、欺瞞などが航海の妨げになると判断したために働いた、船の安全維持プログラムだ。

- ●システムリカバー／自分と味方の体力を回復。
- ●ハードプロテクト／5×5の範囲を攻撃する。
- ●高速アナライズ／ダメージの大きい近距離攻撃。
- ●ドライブバック／周りにいる味方の体力を回復。

攻略 アップグレードでパワーアップ

戦闘に入ったらまず、アップグレードを2、3回使って能力を高める。かなり、攻撃力がアップするので、後々の戦闘の展開が、かなり楽になってくるはずだ。

←攻撃されても大丈夫。アップグレードはある程度だが、体力も回復してくれる。

スタビライザーを倒せ

まず、周りにいるスタビライザーを倒し、敵の体力回復を阻止する。マザーCOMはメーザーカノンで攻撃、体力が減れば、ハイスピードオペでこまめに回復する。

←スタビライザーは確実に倒すこと。攻撃を分散させても回復されてしまう。

功夫編 「伝承」

絶滅への道を余儀なくたどらされる拳法「心山拳」。継承者である老師は、断絶を止めるため、弟子を探しに旅立つのであった。

心山拳老師

厳しく、そしてやさしく弟子を指導する老拳士

心山拳とは、肉体よりも精神の強さを重んじる拳法である。ただ一人の継承者である老師は、高齢のため技のキレが衰えたのを期に、後継者を探すべく下山を決意した。穏やかな外見とは反対に、若者に負けない熱い闘志を心に秘めている。

使用可能技

修得LV	技名	効果
0	竜虎両破腕	対拳技で力が必要。足技を封じる。反撃有り。
1	百里道一歩脚	対脚技で体力が必要。相手を痺れさせる。
2	獅子の手	対突技で運が必要。反撃技としても使える。
3	山猿拳	対刃技で素早さが必要。攻撃後に後退する。
4	シマリス脚	対棒術技で素早さが必要。相手を痺れさせる。
5	老狐の舞	対関節技で知力が必要。手、足技を封じる。
6	不射の射	反撃技。気砲を相手に向かって投げつける。

大志山山頂

道場

大志山ふもとへ

アイテム

①シロツメ草
②オオイヌノフグリ

レイ・クウゴ

身のこなしが軽い 男まさりのおてんば娘

天涯孤独で家もなく、野盗をしながら生活していた。竹林に来た心山拳老師を襲い、反対にやられてしまったことから弟子入りを決意。身のこなしが軽く、素早さは弟子の中では一番だが、体力と力は劣る。体力を上げる山頂や、力を上げる道場の修業で、弱点を補うとよい。独自技は、足技と遠距離からの跳び技が中心。最終編に登場できる唯一の女キャラ。

使用可能技

修得LV	技名	効果
0	猿手	猿拳。猿のひっかきをまねした手刀。
1	ネコけり	猫拳。敵に連続してキックを入れる技。
2	水鳥脚	遠方旋回キック。技が出るまで時間がかかる。
3	蛇形拳	蛇拳。相手のスキをついて、締め上げる技。
10	星降拳	鳳凰拳。突撃技。手刀を連続で繰り出す。
12	画竜天聖の陣	聖竜拳。フィールドの敵全員にダメージ。
13	虎咆精気法	心意虎拳。自己能力向上＋HP回復。
14	天馬後すい脚	天馬拳。後方に向かい強力なキックを入れる。
15	旋牙連山拳	敵のまわりを旋回して攻撃を加える究極奥技。

竹林は、いつも虎が徘徊している薬草の宝庫である。竹林を進んで行けば、自動的にレイの弟子入りイベントが始まる。★印までくるとレイが出現。あり金を置いて行けという要求を拒否すると、戦闘開始。勝てば弟子入りする。竹林を抜けると、義破門団の総本山があるが、道場襲撃イベントまで入れない。

アイテム

①守体草
②ただの雑草
③シロツメ草
④オオイヌノフグリ
⑤ペンペン草

サモ・ハッカ

人並みはずれた巨体と 異常なまでの食欲の持ち主

ユンファの市場一の料理店・ホイ飯店で食い逃げしたところを老師に見つかり、おしおきを受けた。巨体ながらも鮮やかな身のこなしで逃げ回る姿を老師に褒められ、弟子入りすることに。弟子の中では一番初期レベルが高く、最初から使える独自技の数が多い。あまり素早くないかわりに、技一発一発の威力が強力。体力も力もあるので、主に素早さを上げる竹林の修業を行うとよい。技は手・足技が中心で、接近戦にとても強い。

使用可能技

修得LV	技名	効果
0	クマの手	技が出るのが遅いかわりに、重いパンチ。
1	ほいこーろー	変な踊りを踊りながら攻撃する。
2	とうばんじゃん	強烈なパンチで相手の防具を砕いてしまう。
3	ばんばんじー	くるくる回りながら、攻撃を繰り出す。
4	トン足	技が出るのが遅いかわりに、重いキック。
5	ちんじゃおろーす	自分のまわりにいる敵をなぎ倒す。
13	まんがんぜんせき	自分の横一列にいる敵からHPを吸い取る。
14	おにくまん	波うつ腹の肉で、敵を押し潰して痺れさせる。
15	旋牙連山拳	敵のまわりを旋回して攻撃を加える究極奥技。

アイテム

（サモを弟子にした直後にもらえる）
㊀ドンブリ
㊁肉まん
㊂あんまん

（孫子王を倒すともらえる）
①チャウチャウ
②パンダ
③ももまん
④フカヒレまん
⑤闘術の書
⑥肉まん
⑦なべフタ
⑧ペキンなべ
⑨老酒
⑩あんまん
⑪虎の小手
⑫虎の服

市場に行けば、サモの弟子入りイベントが始まる。ホイ飯店の店長の言う通りにすると戦闘開始。勝つと弟子になる。一通りの稽古を終えると、市場で暴れる孫子王を倒すイベントがスタート。両方ともイベントが終了すれば、市場の人からアイテムがもらえる。

ユン・ジョウ

無限の可能性を秘めた根は正直な少年

幼い頃に両親を亡くし、祖母と二人で暮らす少年。孫子王の言いなりになってスリを働いていた。老師の財布を盗んだ時、孫子王に反抗してスリをやめたいと言い出す。袋叩きにされそうになった所を老師に救われ、強くなりたいと志願し弟子になる。力も体力も素早さも他の二人に劣る。修業は、山・竹林・道場の3ヶ所でそれぞれみっちりしごくべき。属性攻撃技を持ち、複数の敵に同時にダメージを与えることができるようになる。

使用可能技

修得LV	技名	効果
0	突き	腰の入った突き。威力はそれほど強くない。
1	けり	素早いケリ。威力はあまりない。
9	凍手刀	水気功。手刀から冷気の塊を出して攻撃する。
10	炎手刀	炎気功。手刀から炎の塊を出して攻撃する。
11	空破旋風手	手刀からたくさんのカマイタチを出して攻撃。
12	自己安静息	酔い、痺れ、毒を治し、HPも回復する。
13	気功念斬波	双気功。線上の敵に連続ダメージを与える。
14	西安波裏拳	体当たりをして、敵を痺れさせてしまう技。
15	旋牙連山拳	敵のまわりを旋回して攻撃をする究極奥義。

大志山ふもとへ(P.47)

大志山の南にある小さな町。最近のはやり病で、町の老人がみんな苦しんでいる。竹林で『守体草』を取ってきて与えると、お礼にアイテムがもらえる。ユンの祖母を治すと弟子入りのイベント開始。下の停車場に入っていって孫子王たちを倒せば、ユンを弟子にすることができる。

功夫①
→[P118]

アイテム

①あんまん
②中華なべ
③肉まん
④なまずひげ

敵キャラ…

出現する敵キャラが、場所によってまったく違うのが特徴。中盤までは修業が中心なので、イベント以外はほとんど敵と戦わない。義破門団総本山の大食堂(P.53)にいる12人衆は、全員強烈な必殺技を使う強者ぞろいだ。

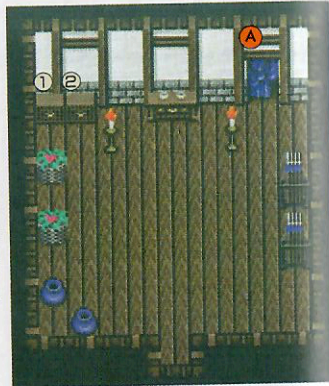
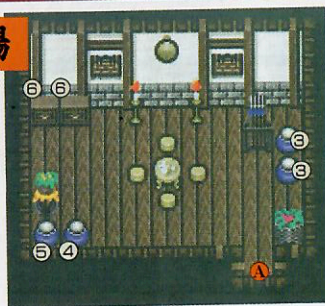
名前	LV	HP	技
虎	LV3	90	するどいキバ、かみ砕き、引き裂き
荒くれ者	LV5	21	パンチ、キック、つぶて投げ、かみつき
猛虎	LV5	128	するどいキバ、かみ砕き、引き裂き、体当たり
孫子王	LV6	72	体当たり、強烈キック、強烈パンチ、めったなぐり
義破門団員B	LV9	32	べんぱつムチ、連打
義破門団員A	LV13	100	連続キック、突き、飛びげり
チュンチャンパイ	LV13	97	なぐり、飛爪
サンシ	LV12	120	飛可拳、飛びげり、体当たり
スーシ	LV12	120	連打、連続キック、高足げり、強烈キック
イーシ	LV13	160	双換手、黄竜反身、白蛇登心
アルシ	LV13	160	旋弓打、突き、七星天分手、定研帥
トンチャ	LV14	240	前混反脚、混戦退
シャーチャ	LV14	208	頂心手、高足げり、旋失歩、外門三不虎
ナンチャ	LV14	240	決死破、足ばらい、毒手、飛刀立威
ペイチャ	LV14	208	乱殺威、破虎帰山、王失妖歩
チャン	LV8	176	炎火棒、火竜の舞
リン	LV13	128	二刀剣、斬り下ろし、連続キック、水鳥の舞
シャン	LV10	176	双すい攻撃、なぐり、玄武の舞、だきつき
イーペイコウ	LV15	480	妖子砕肩、虎形拳、雲平日月破、鳥形拳
オディワン・リー	LV16	688	飛爪、狂狼拳、狂乱飛竜脚、狂装炎舞

心山拳道場&義破門団総本山◆◆◆

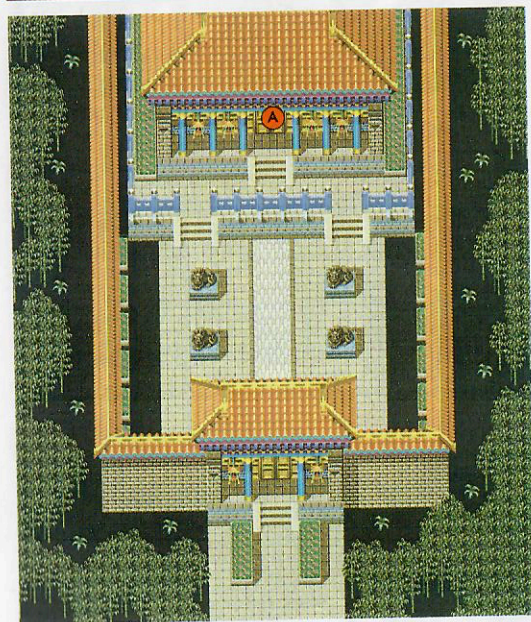
心山拳道場

アイテム

①クンフーぐつ
②キリンのくつ
③肉まん
④あんまん
⑤空っぽ
⑥けいこぎ

小ぢんまりとした造りの道場。入口を入ってすぐの部屋が稽古場、奥が老師の部屋になっている。義破門団に襲撃された後は、壺が壊されたり床が抜けていたりして、アイテムが取れなくなる。最初のうちに取っておくとよい。

義破門団総本山

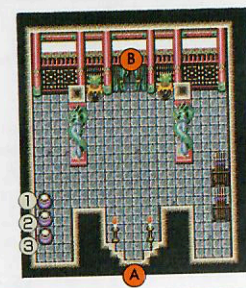
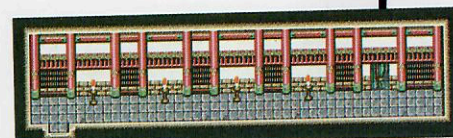
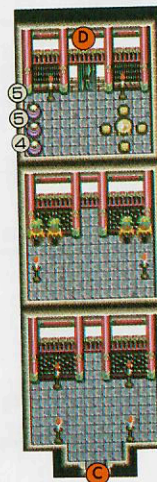
竹林へ(P49)

道場襲撃の後、生き残った弟子を置いて、老師一人で義破門団に乗りこむ。弟子は老師を追って乗りこんできて、それぞれ別の場所で合流することになる。門番二人を倒して中に入ると、団員の集団と師範らしき団員と２回の戦闘がある。勝つと、新たに道場から敵が出てくるが、全員と戦闘せずに、逃げてしまってもよい。

功夫② →P119

道場内

迷うことなく、一本道でボスの所まで進めることができる。生き残ったのがレイの場合は竹林、サモの場合はテーブル部屋、ユンの場合は門でそれぞれ合流する。テーブル部屋でチュンチャンパイ５人と、大食堂で12人衆との戦闘になる。12人衆とは、末席から順番に戦う。オディワン・リーとの戦闘では、弟子は無条件で１回だけ『旋牙連山拳』を使うことができる。

アイテム

①あんまん
②フケイのはね
③クンフーぐつ
④空っぽ
⑤ももまん
⑥キリンのくつ
⑦肉まん
⑧ひょうたん

アイテム…

どんなに熟練した拳士であろうと、アイテムの使い方や効果を知らなければ、最強の敵との激しい戦いに勝てるはずがない!! さあ、このページをじっくり読んで、心山拳師範に負けないくらいのアイテム達人になろう!!

鉄拳
鍛え上げた拳が武器。右手用だが、両手に装備できる。
装備効果●攻撃＋5

ボーナス	力	速	体	知
	0	0	0	0

なた
堅い物を割る時に使う、短くて厚い、幅の広い刃物。
装備効果●攻撃＋3

ボーナス	力	速	体	知
	0	0	0	0

なべフタ
防具にも武器にもなる便利な日用品。思ったより固い。
装備効果●防御＋1

ボーナス	力	速	体	知
	0	0	0	0

ドンブリ
装備していれば、手技攻撃のダメージを半減できる。
装備効果●防御＋2

ボーナス	力	速	体	知
	0	0	4	0

デカパン
タテ縞模様のビックサイズのパンツ。ちょっとくさい。
装備効果●防御＋1

ボーナス	力	速	体	知
	0	0	0	0

けいこぎ
動きやすいつくりの服。生地は薄いので防御力は低い。
装備効果●防御＋2

ボーナス	力	速	体	知
	0	0	0	0

ちゅうかなべ
装備していれば、鋭利攻撃のダメージを半減できる。
装備効果●防御＋4

ボーナス	力	速	体	知
	0	0	2	0

虎の服
虎の毛皮をなめして作ってある、軽くて丈夫な服。
装備効果●防御＋10

ボーナス	力	速	体	知
	5	0	0	0

竜の服
竜の刺しゅうがしてある、頑丈で動きやすい厚手の服。
装備効果●防御＋16

ボーナス	力	速	体	知
	0	0	0	6

ナマズヒゲ
ナマズのヒゲ。ハチマキのように、頭に巻いて使う。
装備効果●防御＋1

ボーナス	力	速	体	知
	0	0	0	0

ペキンなべ
大きいナベ。かぶったり、武器として装備したりする。
装備効果●防御＋3

ボーナス	力	速	体	知
	0	0	0	0

虎の小手
虎の皮で作った小手。力が強くなる効果がある。
装備効果●防御＋4

ボーナス	力	速	体	知
	6	0	0	0

竜の小手
装備すると知能が上がる小手。竜の絵が書いてある。
装備効果●防御＋6

ボーナス	力	速	体	知
	0	0	0	9

くつ
ふつうのクツ。靴底が薄いので、戦いには向かない。
装備効果●防御＋1

ボーナス	力	速	体	知
	0	0	0	0

クンフーぐつ
運動用の、軽くて丈夫なクツ。はきごこちがよい。
装備効果●防御＋2

ボーナス	力	速	体	知
	0	0	0	0

キリンのくつ
聖獣・麒麟を形どったクツ。装備すると足が速くなる。
装備効果●防御＋5

ボーナス	力	速	体	知
	0	20	0	0

パンダ
装備すると素早さが上がる、パンダのアクセサリー。
装備効果●速さ＋2

ボーナス	力	速	体	知
	0	10	0	0

チャウチャウ
装備すると体力が上がる、犬の形のアクセサリー。
装備効果●防御＋8

ボーナス	力	速	体	知
	0	0	10	0

闘術の書
戦いに関する極意が書いてある本。知能が高くなる。
装備効果●防御＋5

ボーナス	力	速	体	知
	0	0	0	10

フケイのはね
戦闘中に使えば、フケイの風が起こり、敵を攻撃する。
効果●攻撃

ひょうたん
戦闘中に使うと、敵のHPを吸収し、自分のHPになる。
効果●体力回復

オオイヌノフグリ
戦闘中に使うと、使用者本人のＨＰを少しだけ回復することができる。
効果●体力回復

ペンペン草
戦闘中に使うと、ＨＰをほんの少し回復することができる。
効果●体力回復

ブタ草
戦闘中に使うと、ＨＰをわずかだが回復することができる。
効果●体力回復

シロツメ草
戦闘中に使うと、自分のＨＰを20前後回復することができる。
効果●体力回復

あんまん
あんこがいっぱい入ったまんじゅう。戦闘中に使うと、自分のHPを150前後回復できる。
効果●体力回復

老酒
冷でも温めてもおいしい中国のお酒。戦闘中に使うとHPが回復するが、酔ってしまう。
効果●体力回復

肉まん
肉と野菜がたっぷり入ったまんじゅう。戦闘中に使うと、まわりの人のHPも回復できる。
効果●体力回復

ももまん
ももの形のまんじゅう。中身は白あん。戦闘中に使うと、まわりの人のHPも回復できる。
効果●体力回復

フカヒレまん
最高級珍味・フカヒレを贅沢に使った、ホイ飯店自慢の一品。自分のHPが999回復する。
効果●体力回復

守体草
竹林にしか生えていない薬草。ウォンの町のはやり病を治す効果がある。薬草の中でも特に珍しい種類のもので、現存しているのはわずか数株しかない。

原始編 「接触」

身振り手振りで意思を伝える、言葉のない原始世界。たくましく生きる少年とゴリラが、謎の美少女をめぐる事件に巻きこまれてゆく。

ポゴ ［主人公］

もち技　初期HP●120　使用可能武器●野性の武器

レベル	なまえ	せつめい
0	ボコボコ	鈍器技。鈍器で敵を殴って攻撃
2	ドカドカ	けり技。けってダメージを与える
3	ウホぷぅ	オナラ技。毒としびれを与える
4	グーグー	精神技。音波を出し敵を眠らせる
5	グイグイ	しめ技。敵をしめ、しびれさせる
6	ブンブン	飛ぶ技。遠距離の敵に攻撃できる
7	ガボラッチョ	回復技。敵のHPを吸い取れる
8	キコキコ	火の技。火を起こして焼きつくす
9	ウォ〜ウォ〜	精神技。大声で敵全体にダメージ
11	ズドゲラテイン	落下技。ジャンプして頭つきする
15	ドデゲスデン	鈍器技。敵を強烈に殴りつける

ゴリと共に暮らす原始人の少年。嗅覚にすぐれ、匂いをかいで敵を見つける能力を持つ。敵1匹に対する技が多い分、破壊力は大きい。メインの攻撃はポゴにやらせよう。成長が早く、HPがぐんぐん上がるので、ゴリ、べるがピンチのとき、攻撃を代わりに受けるといい。敵全体に攻撃する『ウォ〜ウォ〜』を覚えると、かなり戦いは楽になる。

ゴリ

もち技　初期HP●120

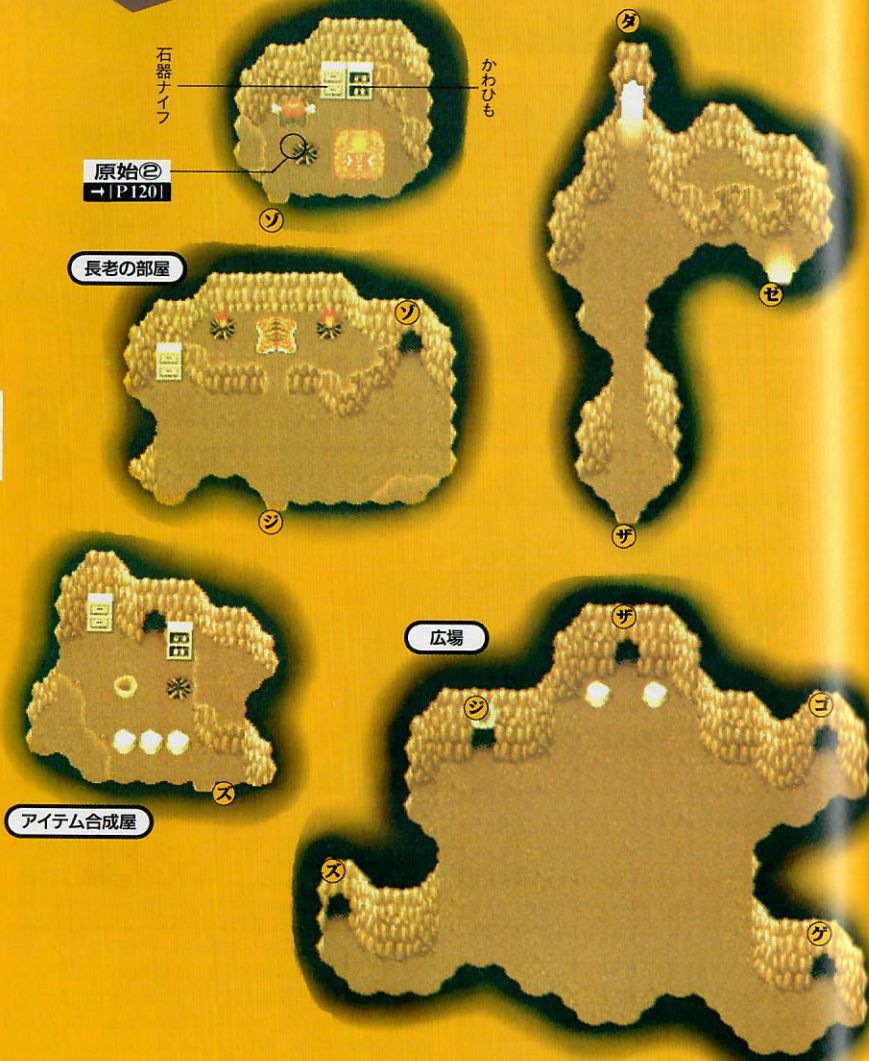
レベル	なまえ	せつめい
0	ンガ	手の技。近くにいる敵を引っかく
1	ウホ	精神技。広い範囲で敵にダメージ
5	ウキッ	投げ技。遠距離＋広い範囲の攻撃
7	ウキぷぅ	オナラ技。広い範囲へ攻撃できる
9	ドゴドゴ	セクシー技。遠距離の敵に攻撃
11	ンゴ	鋭利技。敵のHPを吸い取れる

ポゴの良きパートナーとなるゴリラ。本能のおもむくままに生きる、とぼけた味が魅力だ。持ち技はポゴより少ないが、広い範囲に渡って敵にダメージを与える技が多い。『ウキッ』『ウキぷぅ』『ドゴドゴ』の技が使えるようになると、何匹もの敵が同時に襲ってきたときに便利だ。

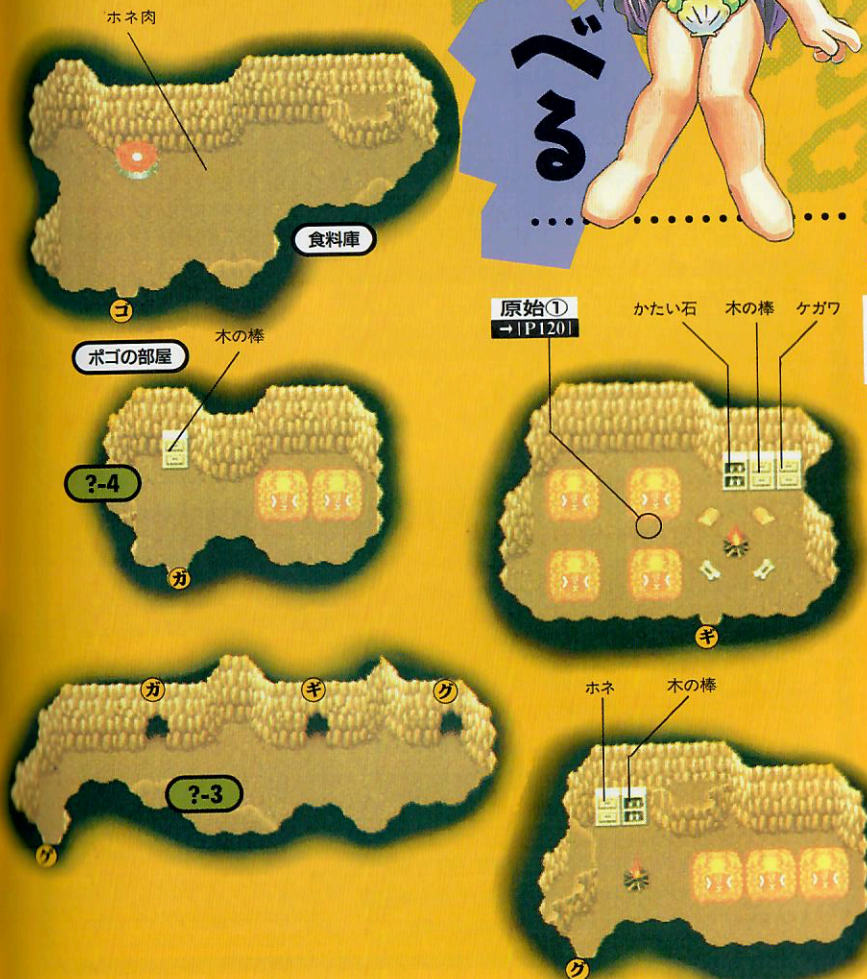
ポゴのすみか

ポゴ、ゴリが住む原始人たちの集落。とある真夜中、見知らぬ美少女・べるがここへ迷いこみ、騒動が巻き起こってしまう。

べる

もち技

レベル	なまえ	せつめい
0	ぽかぽか	鈍器技。近くの敵を殴りつける
1	てーてー	けり技。足でけって敵を攻撃する
3	ふれふれー	自分の周り9マス分、回復させる
7	るーるー	精神技。大声で遠距離の敵を攻撃

恐竜へのいけにえの身から、ポゴのすみかへ逃れて来た美少女。ポゴに助けられ、冒険を共にすることとなる。技が少なく攻撃力も低いので、始めは足手まといだが、『ふれふれー』を覚えれば、回復専門として役立たせられる。

狩猟場

?-1 狩猟場にほうり出されちゃった！

狩猟場の前にいる男と長老に話しかけると、いきなりポゴは柵の外に出されてしまう。このとき、長老の指示通りＹボタンを押せば、匂いをかいで、敵を見つけることができる。戦ってホネ肉を３個持ち帰れば、柵の中に入れてもらえるのだ。

⬇敵と戦って勝てば、「ホネ肉」が手に入る。３個手に入れたら、柵の前で待つ長老に話しかけよう。

⬆モヤモヤした煙のようなものが、敵の匂いだ。匂いの出ている近辺を歩けば、敵に遭遇する。

?-2 夜の食料庫になにかがいる！

べると出会う流れを順を追って説明しよう。ポゴのベッドに入ると夜になる➡夜中に起きて食料庫に➡ゴリを起こし、『ホネ肉』が１個ないのを確認したら、部屋を出る➡食料庫に入り、ワラをつっつくと何者かが逃げ回る➡ワラが反応しなくなったら、匂いをかぎ、匂いのするワラをつっつく➡ワラが右端に逃げる➡近づいてアイテム画面になったら、『ホネ肉』を選ぶ➡部屋を出る➡もう一回ワラに近づくと、べるが仲間になる。

⬆べるに差し出すための『ホネ肉』は、食料庫の中にあるものを使えるので、手持ちの『ホネ肉』がなくても大丈夫。

?-3 ポゴの部屋の前にねぼけ原人がいる！

⬇ねぼけ原人を押すことはできるが、やっぱり部屋には入れない。

⬆食料庫にあるべるを隠すワラはどれを使ってもかまわない。

べるを連れてポゴの部屋に入ろうとしても、部屋の入口の前に堂々と寝ている原人がいて中に入れない。こいつを追い払うには、いったん食料庫に戻り、積んであるワラをべるにかぶせて、姿を隠してくればいい。

?-4 べるがまたワラの中にかくれちゃった！

朝になると、ホネ肉がなくなったことに気づいた原人がどなりこんで来る。驚いたべるはまたワラの中に隠れ、再びアイテムを差し出すことに。このとき『ホネ肉』、『どでかホネ肉』、『ギギガガのワッカ』のどれかを選べば、べるは喜んで話が進む。

原始③ ➡［P120］

⬇今まで荒野の出口を見張っていた原人が後ろを向いている。話すと、ざきたちが襲ってくる。

⬆差し出すアイテムによって、べるは喜ぶだけでなく、意外な行動を起こすこともある。詳しくは、真相解明編を見よう。

ざき

ポゴたちと3度たたかうライバル！

もち技

初期装備●ドカドカオノ

レベル	なまえ	せつめい
0	ががんご	鈍器技。野性の武器で殴りつける
1	ばりききゅーん	広い範囲をける。反撃技でもある
2	ばりたんく	飛んでお尻でぶつかる遠距離攻撃
3	ごごんが	けり技。近くにいる敵をけとばす
4	ばりどりーん	トカゲ技。トカゲを飛ばして攻撃
15	ばりぶる〜ん	広い範囲の遠距離攻撃。反撃技だ

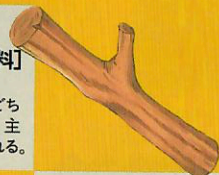
逃げたべるを追って、ポゴたちと戦うことになる敵原始人。股の間にぶら下がるトカゲを利用した遠距離攻撃が得意。すばやく動き回るので、へたに動くと先制攻撃されやすい。倒すには、やや動きを止める効果のある『ウホぷぅ』『ウキッ』あたりを連発するのが効果的だ。ラストバトルでは、ポゴたちと一緒にお〜でぃ〜お〜と戦うことになるぞ。

アイテム

原始編のアイテムには、普通の武器や防具などの他にアイテム合成で使用する“材料”がある。材料を組み合わせることで、強い武器や防具を作れるのだ。

材料

木の棒
[野性の武器・材料]
攻撃力●+4
普通の木の棒。左右どちらの手にも装備可能。主に武器の合成に使われる。

ホネ
[野性の武器・材料]
攻撃力●+5
動物のホネを武器に利用したもの。左右どちらの手にも装備ができる。

ケモノのツノ
[材料]
頭に装備すると、力が6アップする。材料としては、「カチンコケース」、『ギギガガのワッカ」の必需品。

ケモノのキバ
[材料]
アクセサリーとして装備すると、力が4アップする。主としてアクセサリー類の合成に使われる。

ケガワ
[よろい・材料]
守備力●+4
体に装備できるあたたかいケガワ。主によろい、かぶり物の合成に使用。

かたい石
[攻撃消耗材料]
攻撃アイテムとして、戦闘で敵に投げられる。同じ攻撃消耗材料の『石器ナイフ」の合成に使う。

かたいカワ
[材料]
『ポコポコドラム』、『野性バッグ』、『野性アーマー』の合成に必要。アルコサウラなどがよく落とす。

回復アイテム

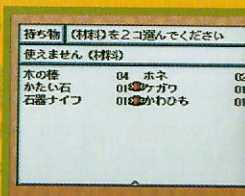
ホネ肉
[回復消耗品]
食べると、自分1人分のHPを中回復する。敵を倒すと容易に入手できる、基本の回復アイテムだ。

どでかホネ肉
[回復消耗品]
食べると、自分の周り9マス分にいる仲間のHPを大回復する。後半戦にたくさん持っていたい。

アイテム合成システム

強力な武器・防具を作ろう!

材料アイテム2つを差し出すと、組み合わせて新たなアイテムを作ってくれるアイテム合成屋がある。能力の高い武器・防具は、このアイテム合成で作り出さないと手に入らないのだ。ざきたちの洞窟周辺まで行くと、敵がいきなり強くなる。だからその前にアイテム合成で強い装備をそろえておく必要がある。合成で作れるアイテムは真相解明編で解説だ。

⬆アイテム合成の流れだ。材料を2種類以上持って合成屋に話しかけよう。すると持ち物画面に切り換わる。

⬆カーソルを1つめの材料に合わせてAを押し、続けて2つめの材料にまたカーソルを合わせてAを押す。

⬆すると、合成屋は部屋の奥に引っ込んですぐアイテムを合成し、またポコのもとに持ってきてくれる。

合成表、そして合成後のアイテムは➡P.122

敵キャラたち その1

動物たちがポゴたちに襲いかかる! レベルアップのためだけでなく、材料や回復アイテムを奪うためにもどんどん倒していこう。

ころワン HP●10
「かみつき」「いかく」の攻撃をしかけるが、こちらの攻撃1発で倒せる弱い相手。倒すと「ホネ」が手に入る。

ちびマンモス HP●40
近距離で「はなムチ」「体当たり」をしてくるが、攻撃力はさほど強くない。倒すと「ホネ肉」を入手できる。

ケケモグラ HP●10
弱いが、数が多いので倒すのは面倒。『突き』『かみつき』に精神技『ケケケ』を持つ。『かたい石』を落とす。

シンテトラケス HP●98
近づくと「角突進」「角」「後ろ足げり」や、精神技「かくらん」にやられる。「ケモノのツノ」か「木の棒」を入手。

シンテトラケス♀ HP●55
「後ろ足げり」「体当たり」精神技「かくらん」の攻撃が得意。倒すと50%の確率で「ケモノのツノ」が手に入る。

アーケオテリウム HP●68
「頭つき」「するどいキバ」攻撃の他、『砂あび』で回復もする。倒すと「ケモノのキバ」、「ホネ肉」、「かたい石」入手。

アーケオ♀ HP●56
「頭つき」「体当たり」の攻撃をしかけ、「砂あび」で回復する。倒すと「ホネ肉」かまれに「木の棒」が手に入る。

原始バイソン HP●144
強烈な「角」「角突進」攻撃が怖い。「足で地面けってる」で回復もする。「ホネ肉」か「ケモノのツノ」を入手。

原始バイソン♀ HP●128
持ち技は原始バイソンと同様、「角」「角突進」『足で地面けってる』。倒すと『ホネ肉」か「ケガワ」を入手できる。

モア HP●160
「くちばし」「ひっかき」「かくらん」「ふみつぶし」と多彩な接近技で襲う。倒すと「ホネ肉」か「かたい石」を入手。

モア♀ HP●128
近づくと「くちばし」「ひっかき」「かくらん」をしかけてくる。倒して入手できるのは、『ケガワ』か『木の棒』。

サーベルタイガ HP●128
『するどいキバ』『引き裂き』『かみ砕き』の強烈な攻撃に『いかく』もしかける。倒すと『ケモノのキバ』入手。

サーベルタイガ♀ HP●100
サーベルタイガーと一緒に現れる。持ち技の種類も同じだ。倒すと『ホネ』か『ケガワ』のどちらか入手できる。

ナウマンゾウ HP●400
『はなムチ』「ふみつぶし」「めったなぐり」は強烈。「どでかホネ肉」か「かたいカワ」か「ケモノのキバ」を入手。

ナウマンゾウ♀ HP●352
技は『はなムチ』「ふみつぶし」「めったなぐり」+回復技『砂あび』。倒すと『どでかホネ肉』か『かたいカワ』を入手。

荒野〜荒野の洞窟

部族の掟で長老に洞窟を追い出された後、べるを加えた3人で荒野を冒険することになる。

荒野

バ
ド
チ
ダ
アイテム合成屋
アイテム合成屋
?-5

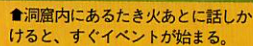
原始⑥ →P121

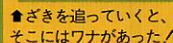
原始⑤ →P121

?-5 荒野に出てからどうしたらいいの？

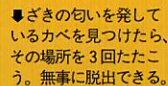
荒野で戦闘をくり返していくうちに、だんだん日が暮れていく。これは歩数でカウントしているのではなく、20秒ごとの時間で4段階フィールドが暗くなっていくのだ。完全に夜になってから荒野右上の洞窟に入ると、次のイベントが進む。ちなみに、ここでべるをレベルアップさせておかないと、後でべるを育てたり、アイテムを装備させたりできないから気をつけよう。

⬆洞窟内にあるたき火あとに話しかけると、すぐイベントが始まる。

?-6 ざきがカベの向こうに逃げちゃった！

⬇ざきが出ていった後のカベに話しかけよう。

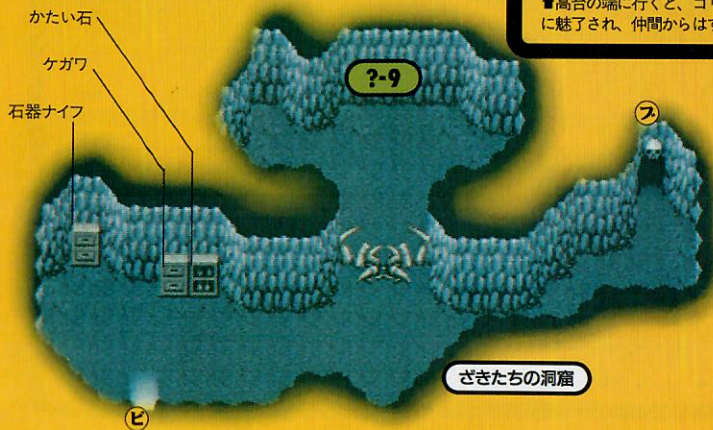
⬆ざきを追っていくと、そこにはワナがあった！

ざきとの戦闘に勝つと、ざきは隠し洞窟に逃げ、入口をふさいでしまう。ポゴ1人でカベにぶつかってもびくともしない。黒こげのゴリを起こしてまた仲間にできるので、ゴリを連れてからもう1回カベにアタックしよう。

?-7 落とし穴の下からどうやって出られるの？

お花畑の夢から覚めると、真っ暗な洞窟の中にいることに気がつくポゴたち。通路がよく見えないので不安になるが、ここは匂いを頼りに移動するといい。匂いをかぐと、敵キャラの他にざきの匂いもかぎわけられる。そして、ざきの匂いがもれているカベから脱出できるのだ。あまり広い洞窟ではないので、上のマップを参考にして、落ち着いて進もう。

⬆一面に広がる花畑は、実はポゴの夢の中。100歩歩くと、べるが現れイベントが進むのだ。

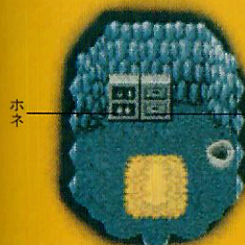
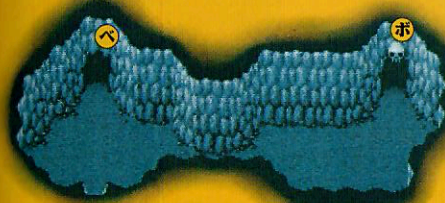
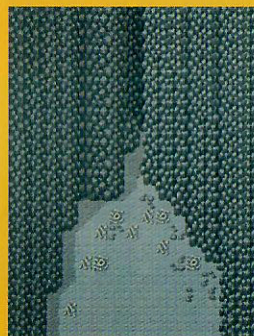
⬇ざきの匂いを発しているカベを見つけたら、その場所を3回たたこう。無事に脱出できる。

ざきたちの洞窟

べるを救うため、ついにざきとの最終決戦へ突入。しかし、そこには意外な結末が待つ！

?-8 ざきたちの洞窟の中に入れない！

ざきたちのいる集落にたどり着いても、手前に見張りがいて中に入ることができない。ここはいったん、右の高台の北の端まで行こう。するとイベントが発生して柵の中に入ることができるようになる。このとき、左と中央の入口に入ろうとすると、敵が際限なく襲いかかってくる。これは何匹倒してもきりがない。素直にⓅの入口をめざそう。

原始⑤ →［P121］

⬆高台の端に行くと、ゴリはメスゴリラに魅了され、仲間からはずれてしまう。

?-7 ゴリがおかしくなっちゃったよ！

ざきたちの洞窟に入ると、メスゴリラに囲まれて陶酔状態になっているゴリがいる。ゴリに5回話しかけると、やっと目が覚めて再び仲間になるのだ。ここまで来たら決戦の地でのラストイベントまで一直線。ちなみに、このときから原始編のワタナベイベントが見られ、荒野の人面岩も反応するようになるぞ。

原始④ →［P121］ 原始⑥ →［P121］

⬆ハーレム状態のゴリをポゴの鉄拳で制裁！この後にもついて歩くメスゴリラもいる。

⬇Ⓑの入口から入る通路からクー族が襲いかかる。でも10匹倒すとそれ以上出てこない。

敵キャラたち その2

ざきたちの洞窟直前になると、どの敵も強烈に手ごわくなる。その代わり倒したときのアイテムなどの見返りも大きいぞ。

アルコサウラ HP●224
『するどいキバ』『かみ砕き』『しっぽ』と、技はどれも強力。倒すと『かたいカワ』か『ケモノのキバ』が手に入る。

アルコサウラ♀ HP●192
『するどいキバ』『かみ砕き』『しっぽ』に加え『体当たり』攻撃も。倒すと『かたいカワ』か『ケモノのキバ』入手。

ブロントテリウム HP●304
技は『角突進』『頭つき』と回復が2種類ある。倒すと『かたいカワ』か『ケモノのツノ』か『かたい石』を入手。

ブロント♀ HP●288
『頭つき』攻撃と回復技で『砂あび』『足で地面けってる』を持つ。倒すと『かたいカワ』か『木の棒』を入手。

ファルラルコス HP●272
『かみ砕き』『くちばし』『引き裂き』『急降下』の4種の技をくり出す。倒すと『ホネ肉』か『かたい石』を入手。

ファルラルコス♀ HP●240
持ち技は『かみ砕き』『くちばし』『引き裂き』『急降下』。倒すと『ケガワ』か『かたい石』か『木の棒』を入手。

マンモス HP●544
技は『はなムチ』『するどいキバ』『ふみつぶし』『体当たり』。倒すと『どでかホネ肉』か『ケモノのキバ』を入手。

マンモス♀ HP●480
『ふみつぶし』『はなムチ』『体当たり』の攻撃に回復の『クォ〜ン』を持つ。『どでかホネ肉』か『ケガワ』を入手。

クー族 HP●40
技は『ホネ投げ』『ホネおの』『ホネフリ下ろし』『くねくねダンス』。入手『ホネ』『ケモノかぶり』『つけムナゲ』。

最後の敵

お〜でぃ〜お〜

3人の遠距離攻撃でたおせ！

ポゴたちに襲いかかる凶悪な恐竜。接近すると強力な『かみ砕き』『引き裂き』『なぎ倒し』の技をくらい、やや離れていても『急降下』してくる。攻略するには、右の写真のような陣形を固め、少し離れた位置からポゴ、ゴリ、ざきの遠距離攻撃で集中攻撃するのだ。敵の攻撃を受けるのはHPの多いポゴにし、べるを回復専門で活躍させよう。

HP●992

⬆これが最適な陣形。べるの『ふれふれ〜』を最大限に活用するのだ。

幕末編 「密命」

日本が最も熱く揺れ動いた時代を「幕末」と呼んだ。その動乱の時代、歴史の影に生きる忍びに、一人の男を救出する密命が下った!!

おぼろ丸

炎魔忍軍の若き忍者。技はまだ粗削りだが、頭目のハヤテを超えるほどの才能を秘めている。その才能は戦いの中で次々と開花し、相手の技を吸収することもある。与えられし密命をこなせるか？

初期レベル●2　初期装備●カネサダ・忍びのてっこう
初期HP●120　使用可能武器●刀

LV	技名	効果
0	忍び斬り	目にも止まらぬ必殺剣で相手を斬る
1	十文字斬り	斬ると同時に相手の向いている方向を変える
2	忍法火炎ほたる	自分の周りを火の海にする
3	水トンの術	水柱で相手を弾き飛ばす
4	火トンの術	自分の周りにいる相手を火柱で攻撃する
5	毒きり	毒を辺りに振りまく
6	手裏剣乱糸	遠距離から手裏剣で攻撃する
7	忍法夢幻蝶	風を使って毒蝶を飛ばし、相手を眠らせる
8	砂ジンの術	砂嵐を飛ばし、相手の能力を封じる
9	忍法雪木がらし	吹雪で相手を凍結させる
10	忍法カマイタチ	離れた相手に真空の刃を飛ばす
11	シュラのイン	相手の精気を吸いとって体力を回復する
12	忍法火の鳥	カラクリの火の鳥を飛ばして広範囲を攻撃する
13	忍法コマまわし	相手を回転させて向いている方向を変える
14	影一文字	相手の急所を一突きする暗殺技
16	忍法矢車草	離れた相手を斬る究極剣法

とらわれの男 [坂本竜馬]

初期レベル●9　初期装備●ヨシユキ
初期HP●120　使用可能武器●銃・刀

日本の夜明けを目指し、その生涯を龍のごとく駆け抜けた男。剣の道は捨てたが、北辰一刀流免許皆伝の腕を持つ。尾手城の地下牢に捕らえられている。

[秘術] 隠れミノ
風景と一体となって身を隠し、敵から逃れられる。Yボタンを押せば、いつでも使える。

LV	技名	効果
0	抜刀狼牙射術	武器を攻撃して相手のレベルを下げる
1	いかく射撃	銃を使って相手の動きを止める
2	北辰一刀流	上段から剣を振り、強烈な一撃をくらわす

尾手城全景

◆城内には100人の人々がいる。人を何人斬るかは自由。竜馬を助け出すことを優先しよう。

本丸 52人

藩士	4人
強藩士	10人
浪人	3人
外人	2人
商人	1人
家老	3人
忍者	8人
腰元	3人
くの一	2人
その他	16人

※その他とは上に挙げた種類に属さない、特定のキャラをさす。

蔵2 0人

一の丸から二の丸まで 5人

浪人	2人
奴	2人
商人	1人

二の丸から本丸まで 3人

浪人	1人
奴	2人

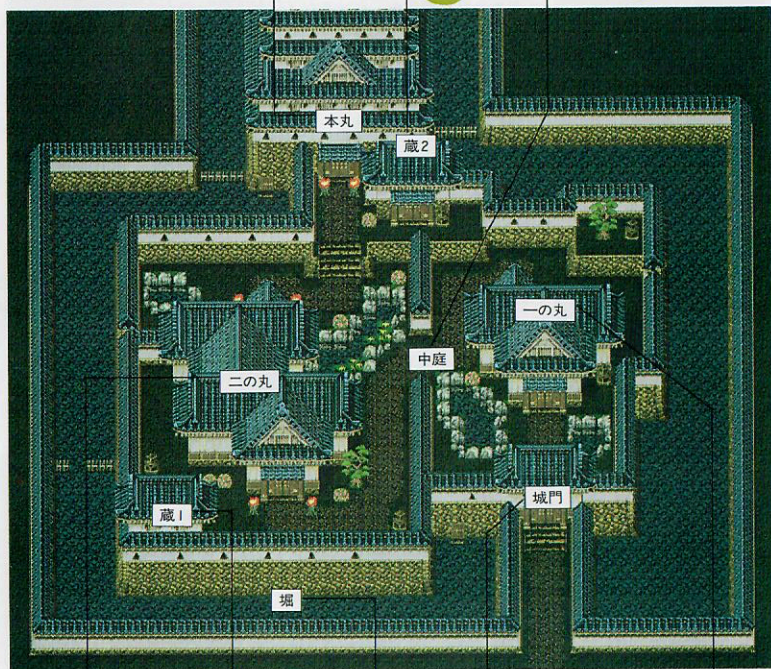
本丸
蔵2
一の丸
中庭
二の丸
蔵1
城門
堀

二の丸 20人

浪人	3人
商人	2人
忍者	4人
藩士	2人
腰元	6人
くの一	1人
家老	2人

蔵1 8人

忍者……8人

堀 3人

忍者……3人

城門から一の丸まで 4人

奴……4人

一の丸 5人

奴	2人
藩士	1人
浪人	1人
腰元	1人

城門から一の丸まで

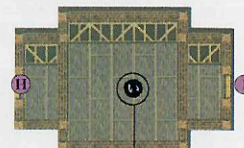
Item ①くさりかたびら

[城門]

斬 4人

城門から一の丸までは奴が4人いるだけ。城門の奴は出口に向かわなければ無視できる。

城門の屋根裏は塀を伝ってこないと入れない。二の丸の屋根裏から塀へ登ることができる。

入口の奴はバトルになったら「逃げる」を選べば戦わなくてすむ。

屋根裏の中心は落とし穴になっている。中心を避けて進もう。

幕末㋑ →[P124]

[一の丸]

斬 5人

部屋と部屋のつながりも単純で、特に重要なポイントもない。廊下を歩いている浪人は、0人斬りを目指す場合、隠れミノで身を隠してかわそう。

最初の強敵が浪人。ある程度レベルが上がるまで無視するのも一つの手だ。

ここで合い言葉の情報が入る。合い言葉は「かわ」と「もと」の繰り返しだ。

0人斬りを目指す場合は、素早く奴をかわして宝箱を開けよう。装備も忘れずに。

幕末人物目録 壱

尾手城には人間以外にも、化け物や猛獣、機械などさまざまな敵が待ち構えている。敵の秘密を知れば、100人斬りは夢ではない！

奴
レベル●2 HP●40
攻撃力、HPともに低く一撃で倒せる。

商人
レベル●4 HP●64
「わいろ」は投げる枚数でダメージが違う。

外人
レベル●4 HP●120
地下牢で登場する。遠距離攻撃が得意だ。

家老
レベル●4 HP●50
商人同様に「わいろ」攻撃が得意。弱い。

浪人
レベル●4 HP●100
攻撃力の高い「斬り下ろし」には要注意。

藩士
レベル●2 HP●110
青袴の藩士。HPは高いがたいして強くない。

強藩士
レベル●9 HP●208
本丸で登場する茶袴の藩士。強敵である。

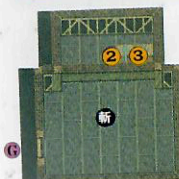
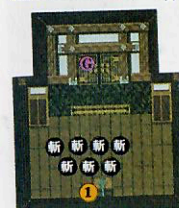
八剣士
レベル●9 HP●96
本丸5階で登場。バトルは8人同時に行う。

くの一
レベル●6 HP●64
普段は腰元に変装しているので注意しよう。

中庭

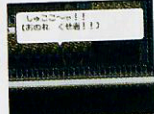
Item ①地下牢の鍵 ②小判 ③源氏の小手 ④尾手手裏剣 ⑤源氏のたび ⑥イザナギの巻物 ⑦ちょんまげ ⑧てんむす ⑨かすていら ⑩蔵の鍵 ⑪もぬけのから ⑫水神のたび

[蔵1]

斬 8人

地下牢の鍵を取るには、次々と現れる7人の忍者を倒さなくてはならない。屋根裏の五忍者のうち4人は分身。本体を倒せば消える。

[堀]

斬 3人

堀には忍者3人と巨大鯉の岩間さまがいる。水の中ではダッシュはおろか、隠れミノも使えなくなるので、相手に捕まりやすい。100人斬りを目指す以外は、堀の中に来る必要はない。

⬆戦闘に入っても逃げることはできる。

⬆水の中に動く影。岩間さまに注意！

幕末ロ →[P124]

[地下通路]

斬 0人

中庭にある灯籠を動かすと、地下通路への階段が現れる。この通路は堀へ続いている。通路は長いが一本道だし、敵もいないので安心して進むことができる。

幕末ハ →[P125]

[蔵2]

斬 0人

先に塀を伝って屋根裏に入り、蔵の鍵を取ろう。この鍵で蔵1と蔵2の両方の扉を開けられる。蔵の屋根裏からは本丸1階の屋根裏に通じている。

幕末ニ →[P125]

幕末ホ →[P126]

密会している2人を屋根裏の穴から覗くと消滅してしまう。

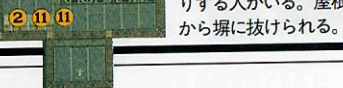
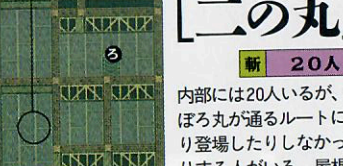
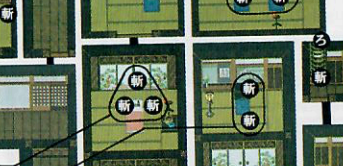
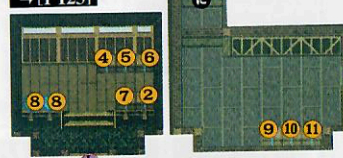
3人の腰元の中には、1人だけくの一が紛れこんでいる。

この部屋に入る前に屋根裏に登ると、2人が消滅してしまう。

幕末ヘ →[P126]

屋根裏のあちこちにある覗き穴を覗くと、下の部屋の様子がわかる。

屋根裏から外の塀へ出ようとすると忍者が登場する。

[二の丸]

斬 20人

内部には20人いるが、おぼろ丸が通るルートにより登場したりしなかったりする人がいる。屋根裏から塀に抜けられる。

幕末人物目録 弐

忍者 レベル●8 HP●96
遠距離からも手裏剣で攻撃してくる。要注意。

忍者2人組 レベル●8 HP●96
2人同時で登場するが、能力は変わらない。

忍者4人組 レベル●8 HP●96
4人同時に相手にするので倒すのが大変だ。

虚無僧3人衆 レベル●8 HP●192
一人一人のHPが高く、技も強力。かなり強い。

おミケ レベル●8 HP●144
接近技が強力で回復技も使いこなす化け物。

おきょう レベル●6 HP●88
武器の攻撃は効かない。忍法中心に戦おう。

五忍者 レベル●4 HP●80
5人のうち4人が分身。本体を倒すと消滅する。

五忍者本体 レベル●4 HP●80
「大激怒岩バン割り」をたまに使ってくる。

五エ門 レベル●8 HP●496
HPが高く、技も強力。無理に戦う必要はない。

おカメの方 レベル●12 HP●288
HP、防御力が高いので長期戦は覚悟しよう。

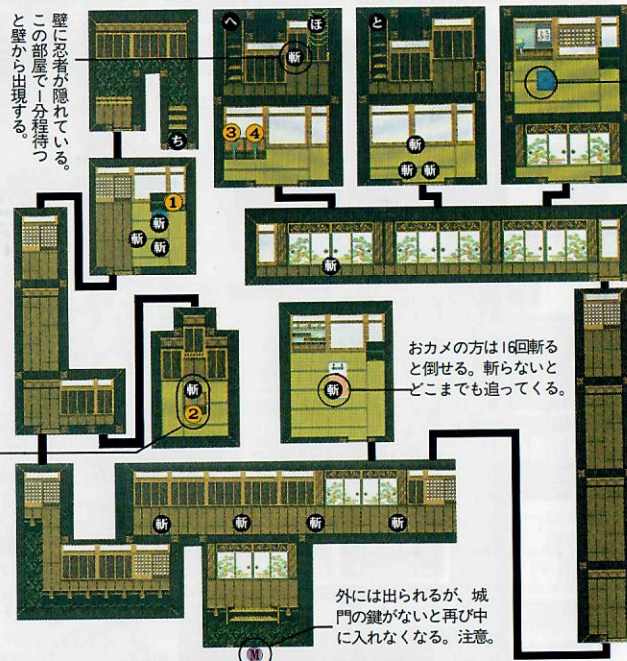
本丸［1階～地下3階］

Item ①コテツ ②イザナギの巻物 ③小判 ④忍びのトリモチ ⑤カギなわ ⑥風神の巻物

［1階］

斬 14人

カラクリ源内を倒し、2階で城門の鍵を入手すれば、Mから出入りできる。本丸入口のところを巡回している藩士のなかに、1人だけ強藩士が紛れている。青袴の藩士よりも圧倒的に強いので要注意だ。

壁に忍者が隠れている。この部屋で1分程待つと壁から出現する。

座布団を踏むとカラクリが作動するので、座布団を避けて通ろう。

おカメの方は16回斬ると倒せる。斬らないとどこまでも追ってくる。

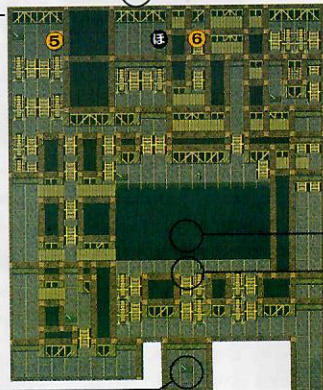
外には出られるが、城門の鍵がないと再び中に入れなくなる。注意。

幕末(ト)
→［P126］

［屋根裏］

斬 0人

蔵2の屋根裏から本丸1階の屋根裏に潜入する。縄はしごから1階に下り、近くの階段を上って本丸2階に移動する。2階から別の階段を下りると、1階を自由に移動できる。

屋根裏にはスイッチが全部で5つある。スイッチを動かすとカラクリが変化し、今まで行けなかったところに移動できる。

足を踏み外したり、ベルトから落とされると穴に落ちてしまう。穴の底は地下1階の牢屋の中だ。

⬅落ちても死なないが戻るのが面倒。

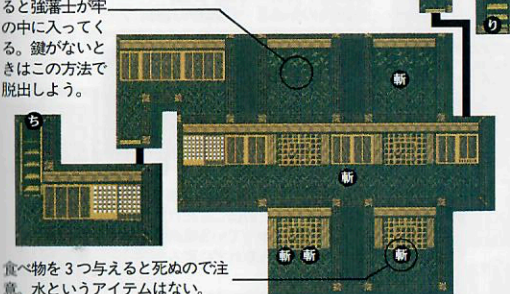
カギなわを持っていれば反対側に簡単に移動できる。カギなわは2～4階の屋根裏でも使えるが、一度しか使えないので注意。

［地下1階］

斬 5人

牢を開けるには地下牢の鍵が必要。蔵1の宝箱で入手していなければ、牢屋の前を巡回している強藩士を倒そう。右上の牢にいるのはニセ竜馬だ。

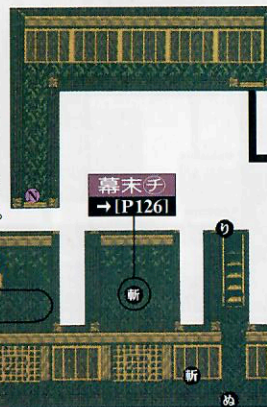
隠れミノで消えると強藩士が牢の中に入ってくる。鍵がないときはこの方法で脱出しよう。

食べ物を3つ与えると死ぬので注意。水というアイテムはない。

［地下2階］

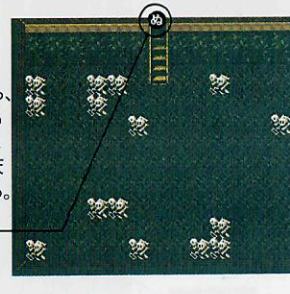
斬 2人

牢には坂本竜馬と五エ門が捕らえられている。カラクリ源内を倒さずに竜馬に近づくと、落とし穴に落ちてしまう。地下3階では天草四郎が待ち構えている。

幕末(チ)
→［P126］

➡小判はカラクリ源内を倒すと取れる。

［地下3階］

斬 0人

ひとだまを8体全部倒したら、すぐに天草四郎と戦おう。もたもたしていると、ひとだまはすぐに復活してしまう。天草を倒すと竜馬が仲間になる。

⬅天草はひとだまを吸収して何度も復活する。ひとだまを倒さないと天草には勝てない。

幕末人物目録 参

般若丸 レベル●1 HP●240
攻撃力が高いので接近は不利。離れて戦おう。

とんちボウズ レベル●11 HP●336
相手を眠らせる「念仏」が得意。HPが高い。

虎 レベル●6 HP●94
とんちボウズの手下。接近技を多く使う。

狂四郎 レベル●11 HP●160
「半月流殺法」をくらうと眠らされる。

岩間さま レベル●17 HP●2032
幕末編最強の敵。長期戦は覚悟して戦おう。

魔神竜之介 レベル●15 HP●1248
攻撃力が高いので、遠距離攻撃で攻めよう。

炎魔の手のもの レベル●9 HP●160
4人同時に登場する。遠距離攻撃が得意。

淀君 レベル●8 HP●64
本丸3階の淀君はHPが低く、簡単に倒せる。

天草四郎 レベル●8 HP●304
接近、近距離、遠距離と技の間合いは広い。

からくり源内 レベル●9 HP●400
反撃技を持っているので離れて戦うとよい。

本丸 [2階〜3階]

Item ①カネサダ ②尾手手裏剣 ③小判 ④てんむす ⑤風魔手裏剣 ⑥城門の鍵 ⑦不動明王のお札 ⑧忍びのてっこう ⑨カギなわ ⑩源氏のかぶと ⑪風神の巻物

[2階]

斬 4人

城門の鍵がある以外は、特に重要なアイテムやイベントもない。城門の鍵は4階でカラクリ源内を倒した後でないと取ることはできない。なお2階以降に登場する藩士は、すべて強藩士(茶袴の藩士)になる。戦うときは油断しないように。

壁に掛かっている刀は取ることができる。刀はここだけでなく、他にも掛かっている場所がある。見つけたら忘れずに取ろう。

[屋根裏]

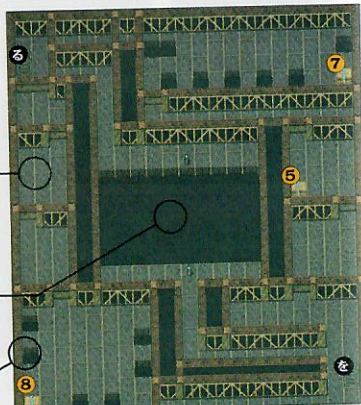
斬 0人

2階の屋根裏のしかけは落とし穴。一定の時間で開いたり閉じたりする。自信がなければ、罠を抜けるごとにセーブしながら進もう。穴に落ちると地下牢の中まで落とされる。

⬆この罠を抜けるには、アクションゲームのような素早いコントローラーさばきが必要だ。

1階の屋根裏と同様に、カギなわで近道ができる。落ちると地下牢までまっさかさまだ。

幕末リ →[P127]

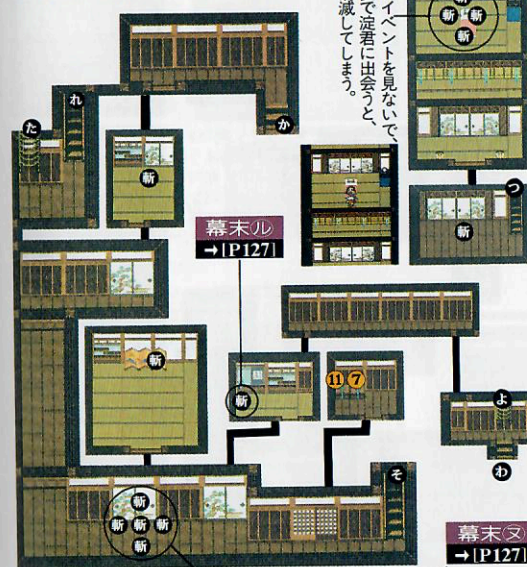
[3階]

斬 13人

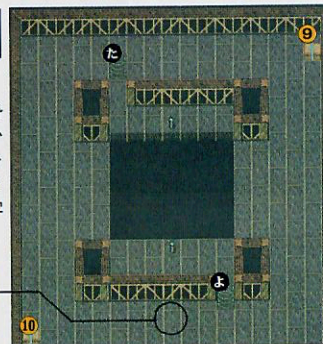
3階では般若丸、とんちボウズ、淀君と個性的なキャラが登場する。淀君のいる部屋には3階からは直接行くことはできない。一度4階まで上がって、別の階段から下れば行ける。淀君の部屋に入ったら、淀君を斬らない限り出ることはできない。

⬇ここで淀君のイベントを見ないで、武蔵の掛軸の裏で淀君に出会うと、忍者4人組は消滅してしまう。

幕末ル →[P127]

幕末ヌ →[P127]

[屋根裏]

斬 0人

屋根裏に上がると、大勢のカラクリ人形が襲いかかってくる。隠れミノをうまく使いながら逃げまくろう。捕まると地下牢まで落とされる。

⬅カラクリ源内を倒していればカラクリ人形も消滅する。先にカラクリ源内を倒してしまおう。

幕末人物目録 四

電極
レベル●3 HP●96
カラクリ源内の護衛。攻撃すると自爆する。

木のはしら
レベル●7 HP●128
ほとんど動かないが、たまに体当たりする。

しょく台
レベル●2 HP●96
引火する。攻撃しなければ何もしてこない。

火のしかけ
レベル●8 HP●160
火炎放射する。しかけの元を倒すと消滅する。

ガスのしかけ
レベル●5 HP●62
毒ガスふんを出す。しかけの元を倒すと消滅。

氷のしかけ
レベル●7 HP●120
冷気攻撃をする。しかけの元を倒すと消滅。

しかけの元
レベル●6 HP●30
こいつを倒すとしかけがブレイクダウンする。

水の仏像
レベル●5 HP●20
「水トンの術」を使う。4階の屋根裏で登場。

炎の仏像
レベル●9 HP●20
「火トンの術」「忍法火の鳥」を使ってくる。

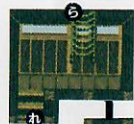
シュラの仏像
レベル●5 HP●23
「シュラのいん」「忍法火炎ぼたる」を使う。

本丸［4階〜6階］

Item　①源氏のよろい

［4階］

斬　2人

眠っている狂四郎と強藩士の2人がいるだけの寂しいフロア。カラクリ源内がいる場所に行くには2つの方法がある。100人斬りを目指すなら、3階の淀君の部屋を通って階段を上がればよい。0人斬りを目指すなら、屋根裏を使って移動しよう。どちらも目指してなければ好きな方法を選ぼう。

5階に上がる階段は、カラクリ源内を倒さないとしかけが作動して使えない。カラクリ源内を先に倒してから上ろう。

幕末ヲ →［P127］

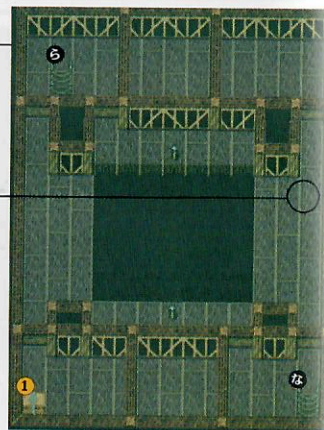
⬅カラクリ源内は座布団に座るように勧めるが、絶対に座ってはいけない。地下牢まで落とされてしまうぞ。

布団で眠っている狂四郎は、何度も話し掛けよう。そのうち怒って起きだし戦闘になる。倒すと狂四郎は永遠の眠りにつく…。

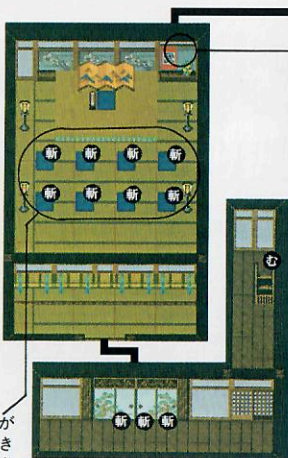
［屋根裏］

斬　0人

しかけの仏像がたくさん並ぶ4階の屋根裏。カギなわがあれば近道を作れるが、ないときは仏像を倒さないと進むことはできない。仏像と仏像の間を通ろうとすると、突然もう一体の仏像が現れて道を塞いでしまうからだ。カラクリ源内を倒せば、しかけの仏像はすべて消滅してしまう。その後で探索してもいいだろう。

幕末ヲ →［P127］

［5階］

斬　11人

ここに来るまでに竜馬を助け出していないと、イベントで竜馬が仲間になる。追い詰められた尾手院王は、宮本武蔵の霊を呼びだし6階に逃げる。武蔵の霊は倒さないとどこまでも追ってくるのだ。階段の前には淀君もいる。

八剣士のイベントは、竜馬が仲間にいるときといないときでは変わってくる。ここで必ず竜馬が仲間に加わるのだ。

⬅竜馬が仲間のときは八剣士と戦う。

⬅竜馬がおぼろ丸のピンチを救う。

宮本武蔵

レベル●12　HP●400

技の間合いが広く、攻撃力、HPが高い強敵。

淀君

レベル●9　HP●448

酔、毒などの追加効果を持つ技で攻めてくる。

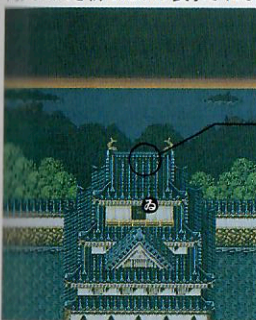
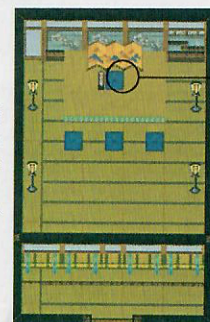
尾手院王

レベル●11　HP●352

攻撃力は高くないので、比較的簡単に倒せる。

［6階］

斬　1人

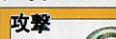
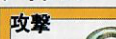
いよいよ尾手院王との最終決戦だ。6階で戦いに勝つと尾手は屋根に上り、真の姿、ガマヘビ変化に変身する。そして再び勝負を挑んでくるのだ。そして尾手に勝利すればエンディングとなり、今まで何人の人を斬ったかが表示される。

ガマヘビ変化

レベル●13　HP●640

幕末編のボス。毒や麻痺攻撃を得意とする。

幕末編 アイテムデータ

カラクリだらけの尾手城では、意外な場所にアイテムが隠されていることが多い。
124ページからの真相解明編も参考にして、すべてのアイテムを探しだそう。

装備品

種類	アイテム名	効果
武器	カネサダ	攻撃力＋8。おぼろ丸が最初から装備している刀。
	コテツ	攻撃力＋16。本丸2階で入手後、おぼろ丸の主要武器となる刀。
	ムラマサ	攻撃力＋40。幕末編最強の武器。魔神竜之介が守っている。
	ヨシユキ	攻撃力＋40。坂本竜馬の愛刀「陸奥守吉行」。麻痺の追加効果がある。
よろい	腰元のおび	体力＋1。アクセサリーの位置に装備する。腰元を倒すと手に入る。
	ピラピラえり	知力＋2。アクセサリーの位置に装備する。外人を倒すと手に入る。
	くさりかたびら	防御力＋6。防御力は低いが序盤戦では役に立つ。一の丸で手に入る。
	源氏のよろい	防御力＋30。飛び道具や水の技を回避できる。本丸4階で手に入る。
	マリアのベール	防御力＋20。火、精神、悪の技を回避できる。天草を倒すと手に入る。
かぶり物	ちょんまげ	防御力＋1。知＋2。蔵2の宝箱以外にも、藩士を倒すと手に入る。
	源氏のかぶと	防御力＋15。頭に装備するものでは幕末編最強。本丸3階で手に入る。
手袋	悪のそろばん	防御力＋1、速＋4、知＋7。悪の技回避。商人を倒すと手に入る。
	忍びのてっこう	防御力＋2、速＋8。おぼろ丸が最初から装備している手袋。
	源氏の小手	防御力＋4、鋭利の技を回避できる。本丸3階で手に入る。
靴	コイツぁタマゲタ	防御力＋5。水、毒、火、電気の床ダメージを無効にする。
	水神のたび	防御力＋2、速＋5。水の床ダメージを無効にする。二の丸で手に入る。
	源氏のたび	防御力＋4。火の床ダメージ無効、土の技回避。蔵2で手に入る。

アイテム

種類	アイテム名	効果
攻撃	尾手手裏剣	飛び道具。遠距離にいる相手を攻撃できる。
	忍びのトリモチ	「ネバネバ地ゴク」で相手の身動きを封じる。毒の追加効果もある。
	風魔手裏剣	飛び道具。毒の追加効果もある。尾手手裏剣より効果範囲が広い。
	不動明王のお札	「不動の業火」で火の属性攻撃をする。遠距離の相手に有効。
	風神の巻物	「ふきあれる嵐」で風の属性攻撃をする。遠距離の相手に有効。
	水神のウロコ	「水呼びの音色」で攻撃する以外にも、アクセサリーとして装備可能。
回復	てんむす	効果範囲（エリア）にいる味方全員のHPを中程度回復する。
	かすていら	エリア・大回復と一緒に石化以外のステータス異常も回復できる。
	イザナギの巻物	味方全体を大回復し、石化以外のステータス異常も回復できる。
	いんろう	永久に使える回復アイテム。アクセサリーとして装備すると知＋3。

シナリオアイテム

アイテム名	効果
隠れミノ	Yボタンで背景に隠れ、相手の視界から消えることできる。
蔵の鍵	蔵1、蔵2の扉を開けるために必要。蔵2の屋根裏で手に入る。
城門の鍵	本丸の正門から入るために必要。本丸2階で手に入る。
地下牢の鍵	地下牢全部を開けられる。蔵1の宝箱か強藩士を倒すと手に入る。
カギなわ	屋根裏にあるしかけを無視して近道を作ることができる。
小判	小判の枚数に関係するイベントで必要になる。
ゼンマイ	カラクリ丸の動力源。電極を倒した後でカラクリ源内を倒すと手に入る。

中世編 「魔王」

広大な森。凛とそびえ立つ城。荘厳な勇者の山。凶々しき魔王の山。今この地に、栄光と挫折の影を背負った王者の伝説が生まれる……。

ルクレチア城

テラス

城庭

ディフェンダー
攻撃力＋5・体力＋10。左右の手に装備可能。

ヨシュアの実
3×3の範囲で、一人にステータス異常を回復。

ぬいだ服
ただ単に町の人が脱いだだけの服。防御力＋1。

こんなモン
装備すると体力＋1。戦闘時は敵の速さダウン。

なおり草
自分・中回復。HP消耗時にまめに使うと便利。

[illegible]のダンジョン(P.102)

ルクアチア南の森へ

東の山に魔王あり………
邪悪な心　邪悪な力を持ち
邪悪な姿となりて………
すべてを憎むものなり。
西の山に勇者あり………
強い心　強い力を持ち
勇ましき姿となり………
魔王をうちくだかん………

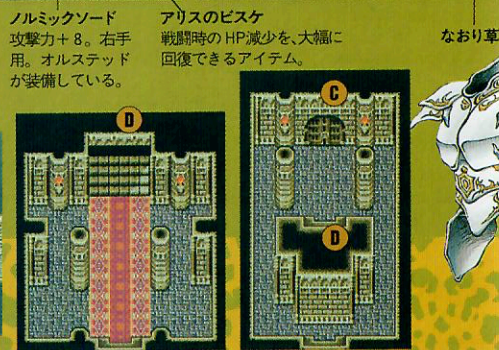
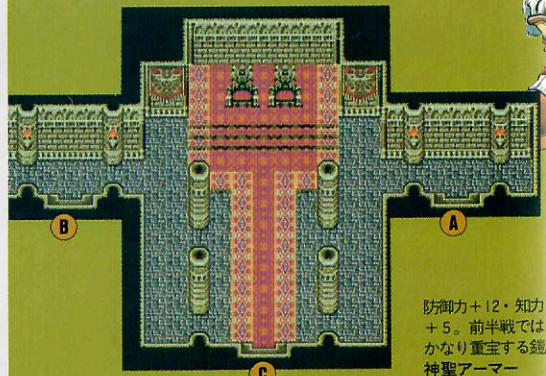
1 オルステッド闘技場で戦う

ルクレチアの闘技場で、アムーストロングとの対決。見事勝てばストレイボウとの勝負だ。『Vシャイン』2打で倒すことができる。優勝すると、アリシア姫に求婚をする権利が与えられる。

2 アリシア姫誘拐される

テラスでのアリシア姫との語らいのあと、突然ドラグノンが出現。さらにオルステッドが戦っている隙に、魔王が姫を誘拐してしまう。

3 王の命を受けて旅立つ

王からのメッセージを聞いたあと、町の人々からアイテムをもらって出発。ストレイボウが門の前で待っており仲間に加わる。

⬆冒険出発時は、牢屋の中に入ることができない。入れるのは、オルステッドが無実の罪を着せられてからになる。

王族のたて
防御力＋8・速さ－6。左手用。

かわよろい
防御力＋4。オルステッドが装備している。

神聖アーマー
防御力＋12・知力＋5。前半戦ではかなり重宝する鎧。

ディフェンダー

ノルミックソード
攻撃力＋8。右手用。オルステッドが装備している。

アリスのビスケ
戦闘時のHP減少を、大幅に回復できるアイテム。

なおり草

サーリット
防御力＋5。オルステッドが最初に入手できる兜だ。

チャリオブーツ
防御力＋2・速＋10。

ノルミックソード

王族のたて

アリスのビスケ

ユニコーンホーン

かわのこて

神聖アーマー

なおり草

かわのこて
防御力＋2・速＋5。

なおり草　ヨシュアの実

地下牢

アクシアンソード
攻撃力＋13・力＋12の右手用装備。後半戦では重宝する。

民家

知のダンジョン(P.98)

ウラヌスの家

知のダンジョン(P.98)

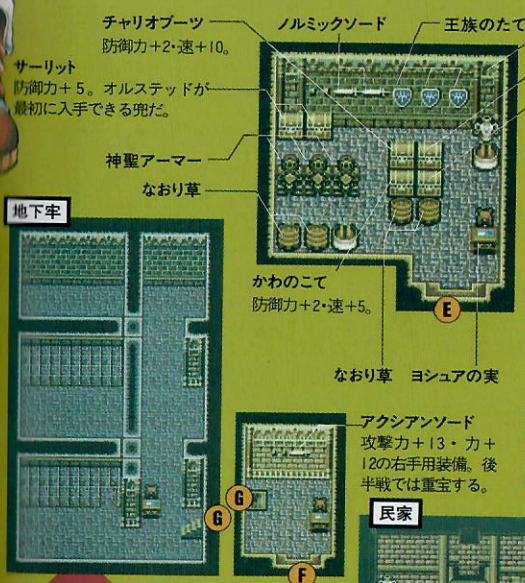
ファミリオの村

知のダンジョン(P.98)
ウラヌスの家
民家
なおり草　なおり草

山小屋

山小屋

勇者のたて
防御力＋10・速－4・知力＋8。ハッシュの最強の盾だ。

知のダンジョン(P.98)

4 ファミリオの村で老人の話を聞く

ファミリオで老人と話す。老人の家に立派な盾がかかっているのに注目しておく。その後、勇者の山に向かう。

⬆家の前に生えている草は回復アイテムのなおり草だ。

5 山小屋の男をたずねる

山頂手前の山小屋で、外に立っている男に話しかける。無視する男を追って小屋の中に入り、壁にかけられている盾に注目しておく。

6 再び老人の所に行く

老人の家に入って、もう一度盾に注目するとイベントが始まり、老人＝ウラヌスがパーティに参入する。

7 ハッシュを仲間に加える

ウラヌスを連れて、勇者の山の山小屋へ行く。小屋に入ると、ウラヌスと男は語りあい、男＝ハッシュが仲間になる。このあと勇者の山頂上に登ると、ハッシュが『ブライオン』を入手する。

勇者の山

ルクレチア城南の森

なおり草群生地

なおり草は何回でも採れる

なおり草は一度採っても、マップが切り換わるたびに何度でも採ることができる。持ち物欄の上限99個になるまで何回も往復して、いざというときに余裕を持って使えるようにしておこう。

本編中に山を登る機会はあまりないが、最終編では何回も登ることになる。複雑な地形に惑わされることのないように、マップは自分の目でよく把握しておこう。

魔王山

8 魔王山に潜入する

ハッシュが封印を解き、魔王山の入口が開く。頂上では魔王との戦闘。『デストレイル』を連発すれば倒せるが、戦闘が終わると大地震が発生して、パーティーは山から脱出することになる。

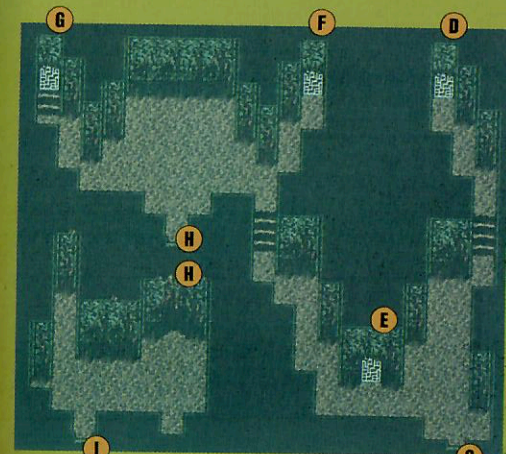
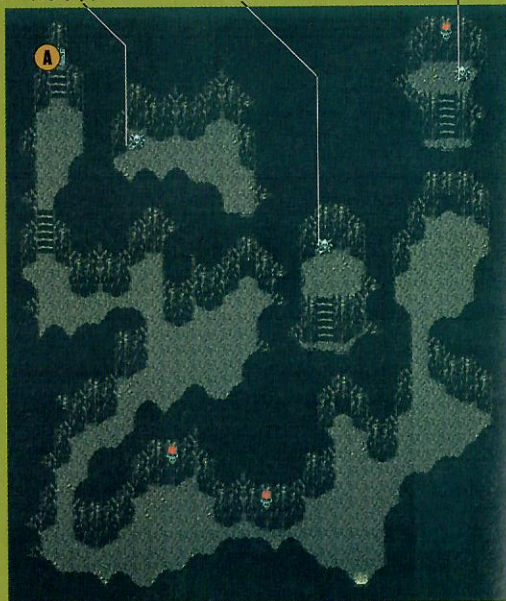
☗魔王はかなりの強敵だ。ハッシュを前線に置いて、『デストレイル』で戦え。

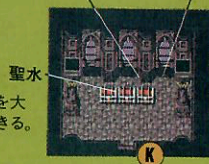
戦闘アイテム。『悪魔のワイン』で毒ダメージ。
バールブラッド

戦闘アイテム。『地獄のマグマ』で火炎ダメージ。
アモンブラッド

戦闘アイテム。『禁断のゆうわく』でダメージ。
エデンズアップル

入口

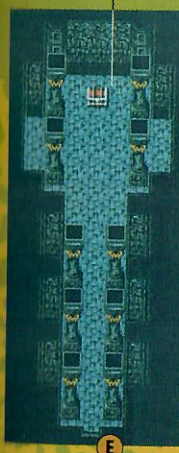
G　F　D　H　H　E　I　C　I

戦闘中には『魔導士の亡霊』で攻撃できるアクセサリー。
ソロモンの骨

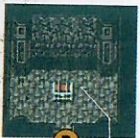
戦闘時に使うと、フィールド全体にステータス回復。
ユニコーンホーン

聖水
広範囲のキャラのHPを大幅に回復することができる。

K　J

フレームアーマー
防御＋36・知力－20。火のダメージを半減させる鎧。

防御＋16・知力－20。眠りなどステータス異常を阻止。
悪夢のヘルメット

K　H　L　G　J　H

9 オルステッド無実の罪を着る

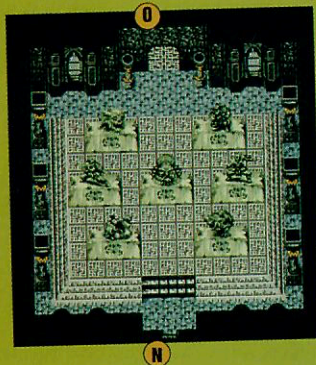
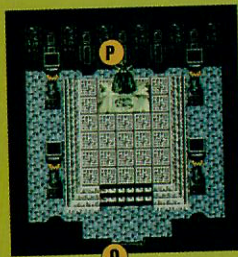
城に戻り、王に話すとその日の夜にイベントが発生。魔王（影）との戦闘後、オルステッドは王殺しの罪を着せられて一人城を脱出する。

アルゴスのひとみ
戦闘で使うと『石化にらみ』で攻撃できるアクセサリー。

10 魔王オディオ誕生

ルクレチア城に戻ると地下牢に投獄されるが、隣のウラヌスと話せば脱出できる。この後ウラヌスの家、勇者の山頂上へ行き、回想を見たら魔王山へ向かう。魔王山頂上では、真犯人との戦闘が待っている。勝利すると、イベントの後に魔王オディオが誕生する……。

O
N
Q

P

CHARACTER'S

オルステッド

習得技

技名	属性	技名	属性
カットワンウェイ	鋭利	レイザーソニック	鋭利
Vシャイン	鋭利	ジャンプショット	突進
ブラスリンク	鋭利	ヘキサフランジ	風
ハンマーパワー	鈍器	デストレイル	悪
ソードビュー	風		
インケイジ	風		
ムーンダウン	精神		
ミラードライブ	風		
スピンドル	風		
ドラゴンソウル	精神		

ルクレチア城の闘技大会において優勝した屈強の戦士。誘拐されたアリシア姫を救うために魔王山に向かう。剣を生かした様々な攻撃技が得意だ。

初期装備
武器：ノルミックソード
体：かわよろい
足：かわのブーツ

ストレイボウ

習得技

技名	属性	技名	属性
レッドバレット	火	シルバーフリーズ	水
シルバーウインド	水	ブルーゲイル	風
レッドケイジ	火	パープルミスト	精神
ブルースコール	風	レッドコート	火
		パープルストレイ	精神
		ブラウンシュガー	土
		シルバーファング	水
		アンバーストーム	土
		ブラックアビス	悪

オルステッドの親友であり好敵手でもある魔導士。単身魔王山へ向かおうとするオルステッドを援護するため旅に同行する。強力な攻撃魔法の使い手。

初期装備
武器：コダールロッド
体：モルガンローブ
足：かわのブーツ

ハッシュ

習得技

技名	属性	技名	属性
カットワンウェイ	鋭利	デストレイル	悪
Vシャイン	鋭利	ドラゴンソウル	精神
ハンマーパワー	鈍器	スピンドル	風
ジャンプショット	突進		
レイザーソニック	鋭利		

過去に魔王を封印して、伝説となった勇者。剣の腕は確かだが、今ではなぜか人間嫌いとなって、勇者の山で一人静かに暮らしている。

初期装備
武器：アクシアンソード
体：アイロンスーツ
頭：アイスヘルム
足：チャリオブーツ

ウラヌス

かつてハッシュと組んで魔王を倒した僧侶。オルステッドたちの仲間に加わって旅をする。多彩な善の魔法は、パーティーの危機を幾度となく救う。

初期装備
武器：ハシバミのつえ
体：モルガンローブ

習得技

技名	属性	技名	属性
神の祝福	善	いやしのいのり	善
神の御加護	善	サンクチュアリ	善
ゴッドボイス	善	ジャッジメント	善

MONSTER'S

敵キャラ

アームストロング
HP/120　種族/人間

闘技場で闘いを挑んでくる戦士。『斬り下ろし』などの技のほか、『トリカブト』で毒攻撃もする。

フリーザイン
HP/40　種族/植物

雪山に群生する食人植物。『かみつき』や『冷気』で攻撃してくる。追いつめられる前に倒せ。

ドラグノン
HP/96　種族/恐竜

アリシア姫をさらう魔王の手先。『引き裂き』や『毒液』が武器。『マーベラーソード』を落とす。

ファングイーター
HP/32　種族/軟体動物

凶暴な殺人ヒル。『体当たり』で標的をひるませたあと、『腕力ドレイン』でHPを吸収する怪物だ。

シャープストロー
HP/48　種族/猛禽

『吸血』で敵のHPを吸いあげる鳥。『急降下』で大ダメージを受ける前に倒してしまおう。

ナギーベア
HP/512　種族/動物

勇者の山に出没する大熊。すべての攻撃が高い威力を持つ強敵だ。向きを変える技で戦え。

アイアンビートル
常に3〜4体のグループで行動する虫。『まんまる防御』でHPを回復するが、強敵ではない。

クールバルブ
HP/45　種族/軟体動物

氷穴に棲むアメフラシの一種。『いてつくしょく手』が武器だ。『アイスヘルム』をよく落とす。

マンダイン
HP/12　種族/植物

体内のガスを噴出し火炎を吐く食人植物。『火炎放射』のほか『しめつけ』で敵の足を封じる。

バーンバルブ
HP/100　種族/軟体動物

『燃えるしょく手』が武器のヒル。体液で化学反応を起こして『爆発』、己れを犠牲に敵を倒す。

シングイーター
HP/7　種族/軟体動物

湿地に棲息する巨大ナメクジ。『体力ドレイン』でHPを吸われる前に遠距離から倒すのだ。

リキッドストロー
HP/60　種族/猛禽

口ばしに粘液を蓄えた巨鳥。『ねばねば液』や『急降下』で狙った相手に襲いかかる強敵だ。

ライトライダー
HP/5　種族/動物

小型のヒューマノイドが野獣を駆る姿。『くすぐり』で攻撃、『おたけび』でHPを回復する。

ホットビートル
HP/104　種族/虫

『火炎放射』で標的を火だるまにする巨大カブトムシ。また、『まんまる防御』で回復もする。

レッサードラゴン
HP/192　種族/恐竜

魔王山に今も生きる恐竜。『かみ砕き』や『ドラゴンフレーム』など、強力な技で襲ってくる。

クラウストロPH
HP/336　種族/魔法生命

岩石と人間の合成生物。得意技の『セメント攻撃』は標的を石化させる。『ロックフィスト』を落とす。

王国兵
HP/50　種族/人間

ルクレチアの兵士。『斬り下ろし』『突き』『捨身』などの攻撃で、反逆者から国を守ろうとする。

スコトフォビア
HP/400　種族/魔法生命

暗黒の分子で構成された生物。『暗黒球体』や『魔力吸引』で標的のHPを根こそぎ吸い取る。

グリーンナイト
HP/120　種族/超人

王国兵の精鋭部隊。技は王国兵と一緒だが、HPが高いため、一撃で倒すことは困難だ。

アクロフォビア
HP/400　種族/魔法生命

『ブーメラン』を手に攻撃してくる魔法生物。『アクロバット』で深刻な打撃を受ける前に倒せ。

アヌビノフォビア
HP/128　種族/魔法生命

犬から合成された魔法生命。時間のかかる技で倒そうすると『幻惑の微ほえ』で無効にされる。

フェミノフォビア
HP/560　種族/魔法生命

液体から作られた合成人間。『とろける愛』でHP吸引、『あまいささやき』で敵を眠りに誘う。

アラクノフォビア
HP/192　種族/魔法生命

蜘蛛の合成生物。『毒バリ』や『毒のキバ』で毒攻撃、『クモの糸』で足封じを仕掛けてくる。

HP/720　種族/悪魔

諸悪の根源。『メルトブレス』と『ソニックブーム』は脅威だ。『デストレイル』で反撃せよ。

エントモフォビア
HP/80　種族/魔法生命

蝶と人の合成生物。『毒リンプン』で敵を弱らせながら、集団で序々にダメージを与えてくる。

ドラグノフォビア
HP/160　種族/魔法生命

竜の合成生物。『メルトブレス』で炎の攻撃を仕掛けてくるほか、『しっぽ』の一撃も強力だ。

魔王

王を殺した犯人。オルステッドを罠にはめるための影武者であり、苦戦する相手ではない。

最終編・キャラクター紹介

7つの世界のヒーローが、魔王の手によって突然ルクレチアに呼び集められた。仲間を集め、最強の武器を手にして、目指すは魔王山。魔王オディオを倒して、元の世界に帰るのだ。

サンダウン・キッド

仲間にする場合

主人公のもとを立ち去るが…

①勇者の山の山小屋にいるが、話しかけると立ち去ってしまう。このパターンが②勇者の山中腹右のガケ③南の森の立て札の前④城下町の民家の前⑤宝物庫⑥王の間⑦客室⑧王の寝室と続き、最後に⑨城門で仲間になる。

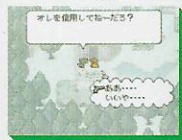
主人公の場合

勇者の山のハッシュの家からスタートする。

アキラ

仲間にする場合

ウラヌスの家で一人たたずむ

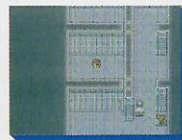
ファミリオの村、ウラヌスの家の前にいる。話しかけると、『オレを信用してねーだろ』と聞かれるので、いいえと答えよう。その場で仲間になってくれる。また、はいと答えた場合は戦闘になるが、勝てばやはり仲間になる。

主人公の場合

ファミリオの村のウラヌスの家からスタート。

高原日勝

仲間にする場合

地下牢でトレーニング中

ルクレチア城の地下牢で延々トレーニングをしている。話しかけると襲いかかってきて戦闘に突入。勝てば仲間になる。また、サンダウン・キッドとキューブが話しかけたときにかぎって、無条件で仲間になってくれる。

主人公の場合

ルクレチア城の地下牢からスタートする。

キューブ

仲間にする場合

『バッテリー』を探し出せ

勇者の山右手の山頂への道に、キューブを起動させるバッテリーが落ちている。ただし、見つけたキャラによって呼び名は変化する。

- ●ポゴ　？？？？
- ●アキラ　バッテリー
- ●日勝　なんかの部品
- ●他のキャラ　鉄の箱

主人公の場合

ルクレチア城のテラスからスタートする。

心山拳師範

仲間にする場合

勇者の山の頂上で待つ

勇者の山頂上に立っているが、後継者がだれかによって仲間にする方法が変化する。

①ユン　話せばOK。
②レイ　戦って勝つ。
③サモ　食べ物アイテムを一定量与えて、満腹にしてしまう。

最終① →P132

主人公の場合

勇者の山のハッシュの墓からスタートする。

ポゴ

仲間にする場合

なおり草の群生地に隠れる

なおり草の群生地にあり、話しかけると隠れてしまう。これを3回繰り返したあと襲いかかってきて、見事勝てば仲間になってくれる。ただしレイで行ったときだけは、デレデレとなつかれて、無条件で仲間になってくれる。

主人公の場合

南の森、なおり草の群生地からスタートする。

おぼろ丸

仲間にする場合

魔王山の看板の前で

魔王山入口付近の立て看板を調べていると、背後から『覚悟ッ！』といきなり襲いかかってくる。こちらを物の怪と間違えているのだ。戦闘に勝てば誤解が解けて、仲間になってくれる。以後は、魔王山の入口で待っている。

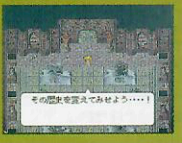
主人公の場合

魔王山入口の、立て看板の前からスタート。

オルステッド

主人公の場合

人間たちへの大いなる復讐

仲間はいない。冒険の旅もない。あるのはただ、人々への復讐だけ。魔王山の大広間に並ぶ石像から7つの世界の巨悪を操り、愚かな人間に制裁を加えるのだ。

MONSTER LIST

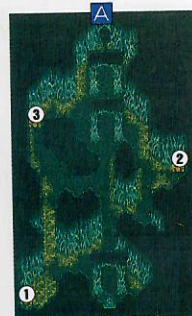
モンスター	HP	持ち技
ザビエール	HP 20	チョトイイデスカ 爆発
ポリディクティス	HP 2	命ゴイ わいろ
オイディプス	HP 40	斬り下ろし ひかえおろぉ!
ダイダロス	HP 50	強烈パンチ めったなぐり
クイーンテイル	HP 80	毒リンプン メルトブレス
ポウンバード	HP 100	爆発 トペ・スイシーダ
ルビータイラント	HP 40	くねくねダンス 色気
ケルベロ	HP 40	メルトブレス 幻惑の遠ぼえ
ヌーベルルミエル	HP 125	急降下 メーザー砲
ソウルイーター	HP 25	吸血
ホラーバルブ	HP 60	冷たい手 爆発
ファントム	HP 32	新・みだれ撃ち イナズマ撃ち
亡拳士	HP 36	七星天分手 連続キック
クロノレギオン	HP 68	ソードビュー Vシャイン
ベアナックル	HP 144	虎形拳 前混反脚
ねこまた	HP 20	オンチなうた あぶらなめ
メカサタケ98	HP 80	ウシ殺し 旋弓打
強腕戦車	HP 120	88ミリ戦車砲 ドリャラリアット
エントモパイラム	HP 90	冷たい手 毒リンプン
ブラキオペルタ	HP 128	電影結界 エレキテル放電
バーバリアン	HP 30	ウホぷぅ ばりぶり〜ん
大顔面	HP 144	風神シナツヒコ 水神ミズハノメ
マスタードラゴン	HP 12	メルトブレス ジョムジョム弾
イシュタール	HP 1600	エッシャー空間 メビウスロンド
グラシャラボラス	HP 120	コンビネーション ドラゴンフレーム
ツナヨシ	HP 100	コノワタケせんす ひかえおろぉ!
おイヌ様	HP 40	かみ砕き 幻惑の遠ぼえ
グラングラス	HP 256	なだれおこし 後ろ足げり
ピスタチオ	HP 60	ヘルフレグランス
ティタンブラッド	HP 144	とろける愛 高速液弾
次元 源左衛門	HP 208	次元空裂断 秘剣! 鬼ケ島斬り
ころころムシ	HP 31	狂装炎舞 水鳥の舞
ホラーシップ	HP 2032	ミサイル メーザー砲
リンバースキュラ	HP 320	忍法火の鳥 空破旋風手
バロクレスト	HP 116	暗黒球体 魔力吸引
ポワッシー	HP 1328	あまいささやき ソニックブーム
ヘリオスハウント	HP 464	レイザーソニック ヘルフレグランス
ワールダーク	HP 2032	メタルヒット 気化爆発
影	HP 240	ケケケ 混戦退
ボイスハート	HP 800	素敵な御方 だきつき
アポスフィスフィオ	HP 488	シルバーファング デストレイル

力 POWER のダンジョン

必要なキャラ●高原日勝

門番を倒すパワーがなければ、ここに入る資格はない。高原がメンバーにいれば、勇者の山のふもと、右手に門番が出現する。

ダンジョンガイド

マップは、全く簡単な一本道。最強アイテムのある部屋に着くまではエンカウントもない。ただし通路にある宝箱も、封印されていて開かない。最強アイテムを取ると封印が解け、宝箱が開くかわりに激しいエンカウントが始まる。敵のレベルも高く、力のない者は生きて出てはこられないだろう。

NEWアイテムデータ

アメジストのたて
防●+15

女神の小手
防●+12　知●+16

黄金ちょんまげ
力●+5　知●+5

最強バンデージ
攻●50　力●+90　体●+80

ITEM

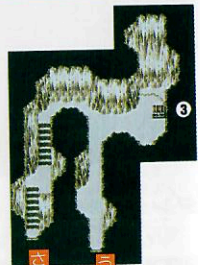
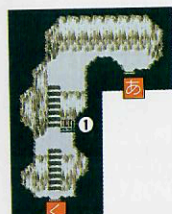
①魔法のペンダント
②聖水
③からっぽ
④チャリオブーツ
⑤女神のこて
⑥からっぽ
⑦アメジストのたて
⑧黄金ちょんまげ
⑨血の魔装
⑩アイスヘルム
⑪マーメイドボトム

技 TECHNIQUE のダンジョン

必要なキャラ●心山拳師範

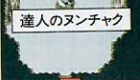
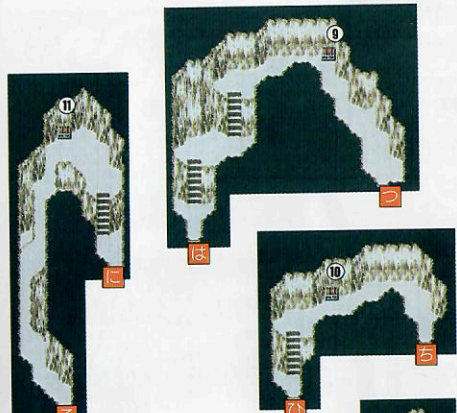
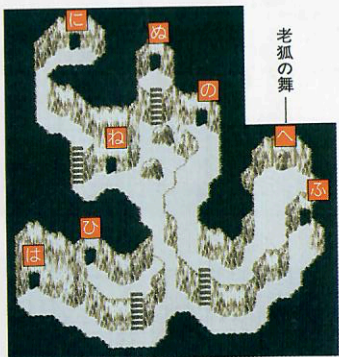
レベルの高い技が使えるほど近道できるという、技量を問われるダンジョン。場所は勇者の山左手。入口は岩でふさがれている。

ダンジョンガイド

入口と同様、中の通路も全て岩でふさがれている。岩を砕くには、その場に応じた心山拳の技が必要だ。宝箱のある通路では中ボスボイスハートが出現。何度倒しても、通路に入ればしつこく現われる。他の場所でのエンカウントはない。

ITEM

①ダイナマイト
②女神の小手
③つけムナゲ
④金のかみかざり
⑤チャリオブーツ
⑥アイスヘルム
⑦聖水
⑧カチンコケース
⑨マリアのベール
⑩パールブラッド
⑪聖水
⑫女神の小手
⑬アモンブラッド
⑭マーメイドボトム

ボス　ボイスハート

最強アイテムの部屋で倒さない限り何度でも出現。　HP/800

NEWアイテムデータ

達人のヌンチャク
攻●20　力●+20　速●+20　知●+20　体●+20

マーメイドボトム
防●+6　速●+10　知●+10

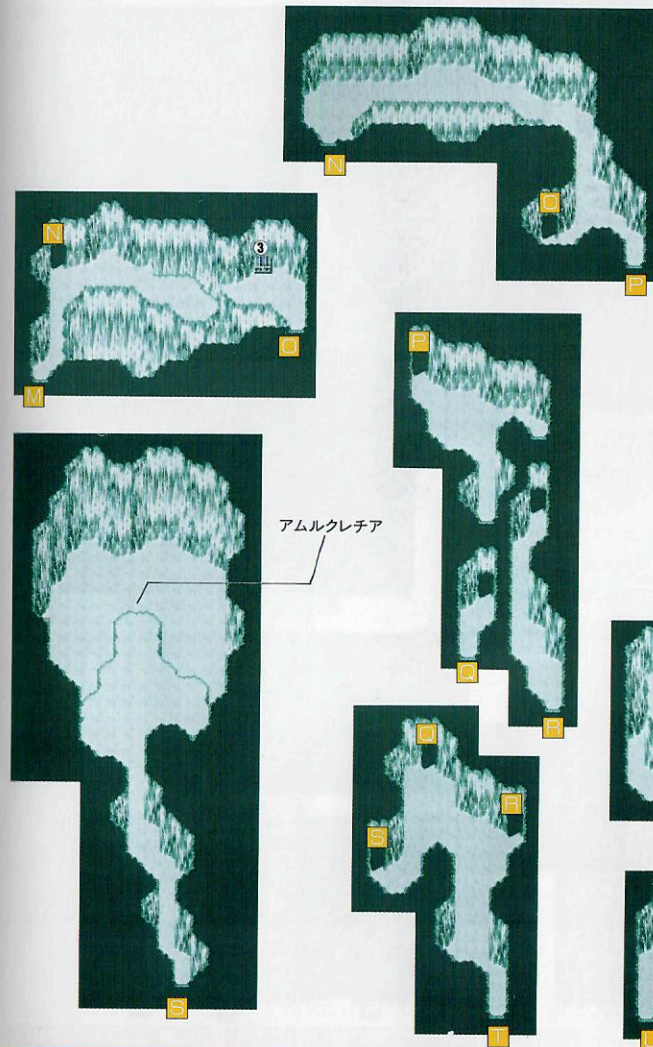
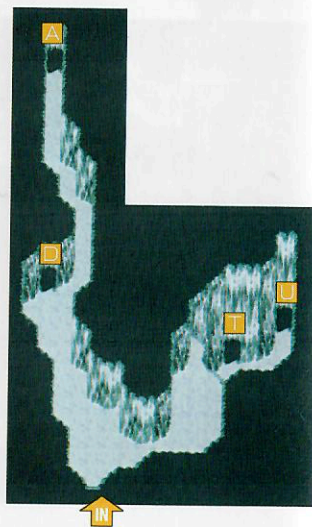
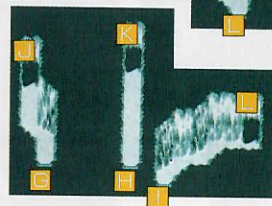
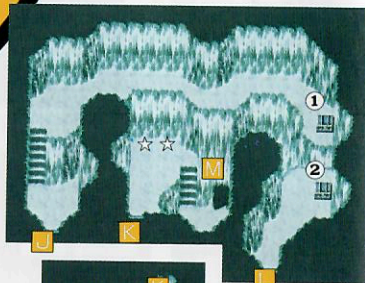
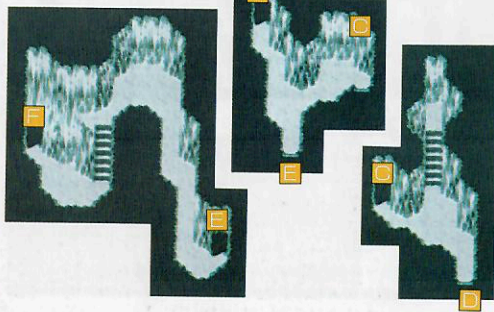
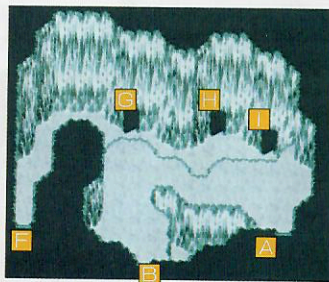
本能のダンジョン

INSTINCT

必要なキャラ●ポゴ

強い野性を持った者しか入れないダンジョン。勇者の山のふもと、右側で肉のにおいをたどって行くと、岩でふさがれた入口がある。

ダンジョンガイド

マップ自体はそれほど複雑ではないが、最終アイテムの部屋にたどり着くまでにはかなり歩かされる。出現する敵もかなりレベルの高いものが多い。通路の入口からにおいがする所があるので、それを参考に歩いて行こう。

NEWアイテムデータ

ブリバリ骨オノ
攻●40　力●+20

極楽鳥の尾バネ
攻撃アイテム●レイザーソニック
装備可能

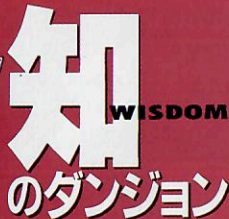
☆…ワタナベ親子の石像　最終⑦ →[P135]

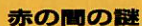
ITEM

①アリスのビスケ
②ユニコーンホーン
③極楽鳥の尾バネ

知 WISDOM のダンジョン

必要なキャラ●キューブ

ファミリオの村の民家が入口になっている。高い知性を持つ者のみ受け入れる。力に頼るだけでは、解決できない事もあるのだ。

ダンジョンガイド

マップはとても簡単。部屋数も少なくエンカウントもない。ただし、４つの部屋と通路で、謎解きをしないと先へ進めないようになっている。戦闘は一度もなく、ひたすら頭を使って進む。最後の謎でつまづく人も多いだろう

☆…「キューブの知性」イスに話しかけると現われる

NEWアイテムデータ

17ダイオード
攻●30　速●＋10　知●＋50

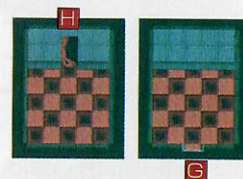
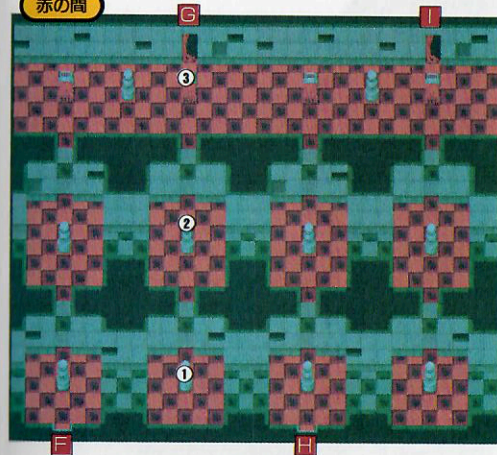
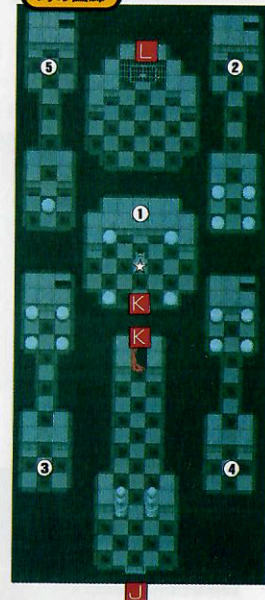
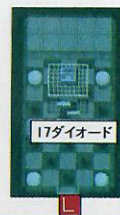
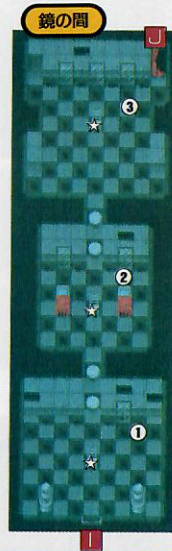
赤の間の謎

チェックの床の、赤い部分ではキー操作が変わる。①では左右キーが逆に、②では上下キーが逆に、③では十字キーの機能が、反時計回りに90°変化する。横方向には無限回廊になっている。

矢印の廊下の謎

入口に赤い矢印が出るので、その通りに進もう。出口に立ったとき矢印が下を向いたら、一度下の部屋に戻る事。戻らないと永遠に続く。

鏡の間の謎

鏡に写ったキューブの向きをよく見て、同じように動こう。①はそのまま。②はどちらかの鏡の通りに。③では全ての鏡にない向きに動こう。③で間違えると①の部屋に戻されるので注意。

時の回廊の謎

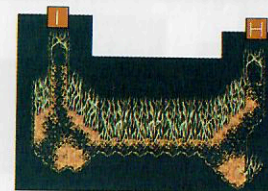
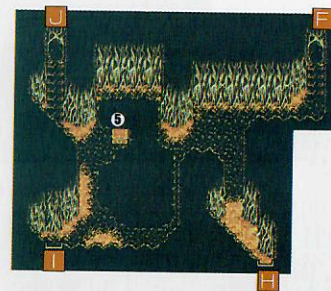
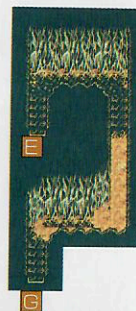
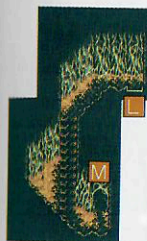
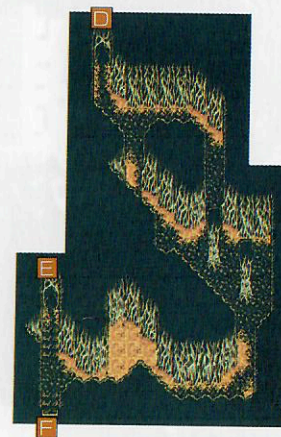
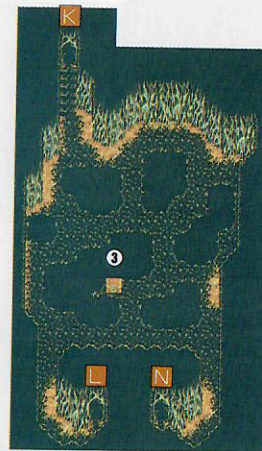
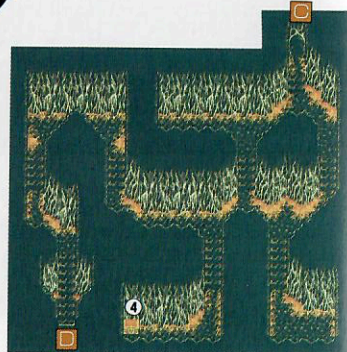
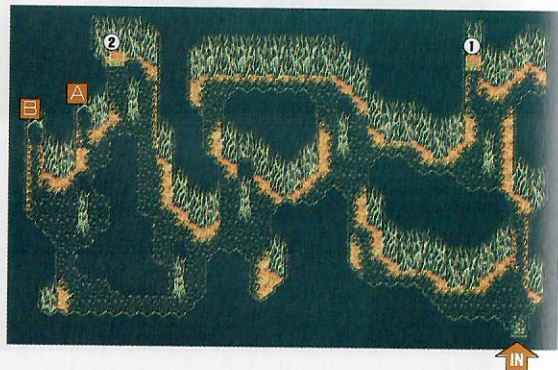
白い玉に触れるとワープする。うまくいくと①〜⑥の順に回り、アイテムの部屋に行けるが、選択を誤ると⑤から戻される。「白い玉は時に従う」の通り、右上から時計回りに触れてみよう。

時 TIME のダンジョン

必要なキャラ●サンダウン

森の中で、走っている馬を見つけたら後を追って行こう。隠された入口が見つかる。このダンジョンでは時間を迫られる。急げ!!

ダンジョンガイド

シンプルなマップでエンカウントもない。歩くのに苦労することはないが、一定時間ごとに鐘が鳴り、ダンジョン内が暗くなってゆく。8回目の鐘が鳴り終わった時、ボス「ジャギィイエッグ」が現われる。倒せば再びダンジョン内に光が戻ってくる。

ITEM

①ぽいんビーナス
②アルゴスのひとみ
③チャリオブーツ
④聖水
⑤マジカルウッド

NEWアイテムデータ

44マグナム
攻●29　速●+12　知●+4

マジカルウッド
回復アイテム●全てを回復

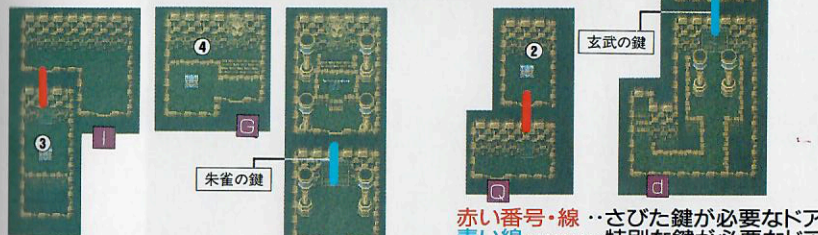
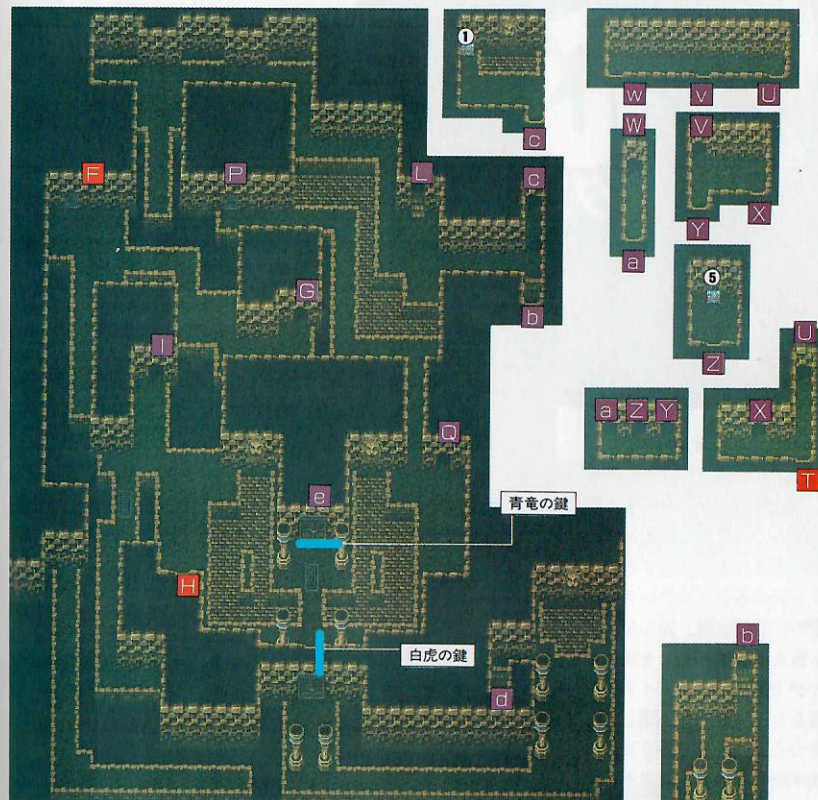
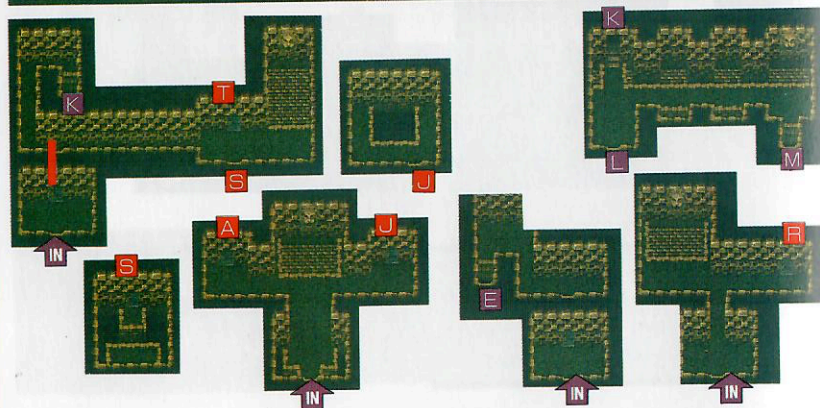
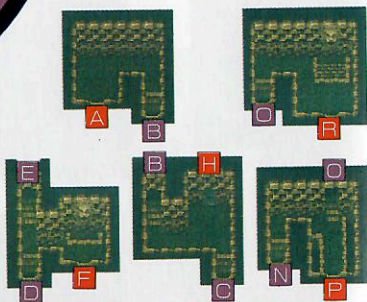
鍵のダンジョン

必要なキャラ●おぼろ丸

ほとんどのドアに鍵がかかり、熟練した技を持った者にしか開けることはできない。ルクレチアの城下町の民家から入る事ができる。

ダンジョンガイド

部屋数が非常に多いのに加え、かなりのドアに鍵がかかっている。開けるためには敵キャラ"影"が持っている『さびた鍵』が必要。特別な鍵でなければ開かないドアもある。

赤い番号・線 …さびた鍵が必要なドア
青い線 ………特別な鍵が必要なドア

ITEM

① 白虎の鍵
② 青竜の鍵
③ 朱雀の鍵
④ 玄武の鍵
⑤ パラサイトソード

NEWアイテムデータ

パラサイトソード
防●10 力●+20 速●−10 体●−10 知●−10

ムラサメ
攻●60+毒 力●+8 速●+13

心 MIND のダンジョン

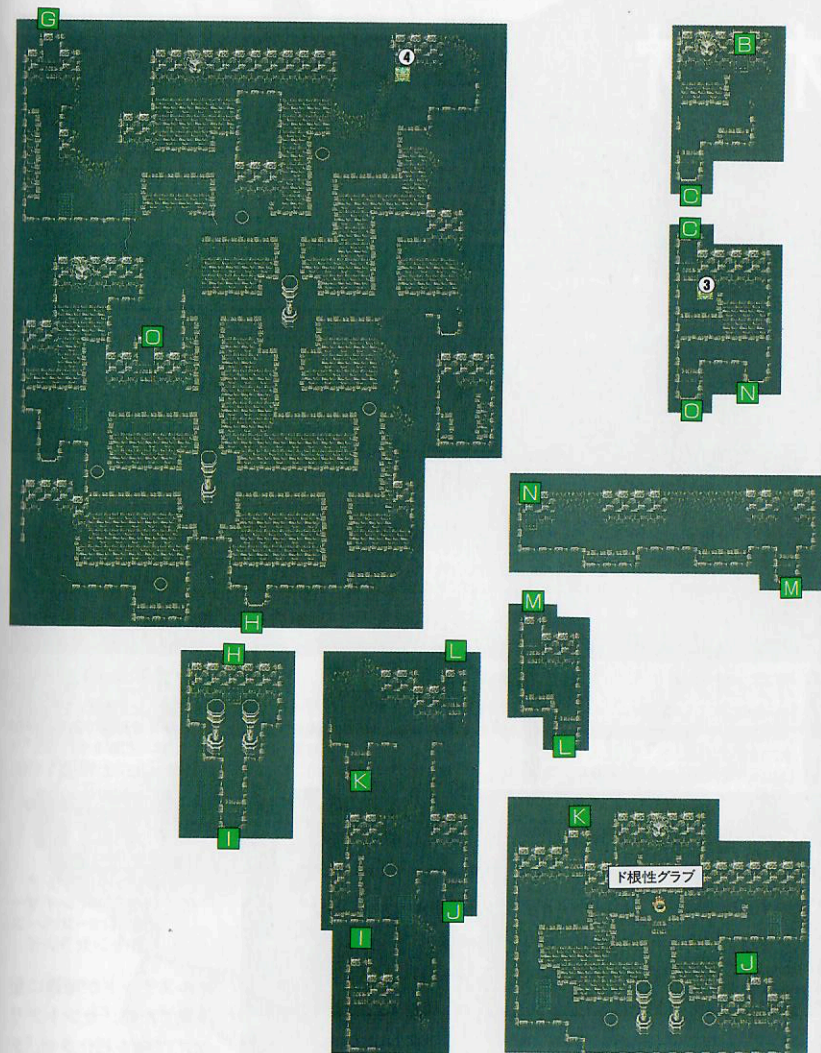
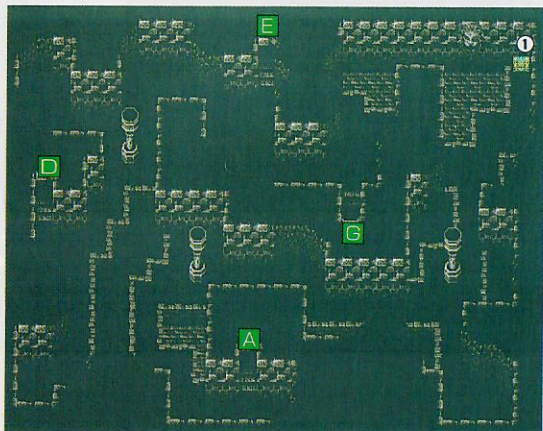
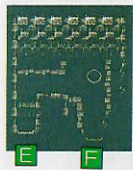
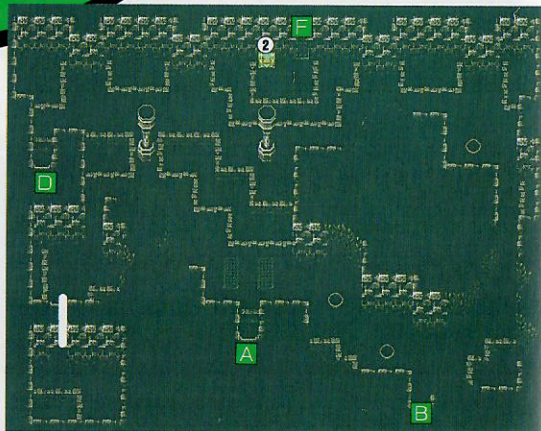
必要なキャラ●アキラ

かつて平和に暮していた、ルクレチアの民の霊が宿るダンジョン。彼らは何を思うのか？アキラの能力を使って、心を探ってみよう。

アキラ

戦う
パス
アイテムを使う
テレポート

ダンジョンガイド

このダンジョンは入口がない。戦闘時にテレポートを繰り返していると、突然どこかに飛ばされる。点在する青い炎を調べると、ルクレチアの民の亡霊が出現。話しかけても答えはないが、心を読むことができる。最強アイテムを取ると王女の霊が出現し、彼女の心を読むと、ルクレチア城中庭へ出る事ができる。

ITEM

①血の魔装
②悪夢のヘルメット
③サンゴの指輪
④聖水

NEWアイテムデータ

ド根性グラブ
攻●25　力●+16　体●+15

血の魔装
防●+1　力●+60　知●−40

オディオ

オディオアイ
HP●800　LV●20
『高速液弾』や『激流旋回剣』など、水の攻撃を仕掛ける。『まどわしのひとみ』で敵を眠らせるのも得意だ。

オディオマウス
HP●1440　LV●20
『デスパースペース』で敵の腕を封じたり、鋭い歯で『かみ砕き』攻撃をしてくる。遠距離から戦おう。

オディオモール
HP●992　LV●20
ピュアオディオの繭であり、一切攻撃はしない。打撃を受けると『リベンジストーム』で全体回復をする。

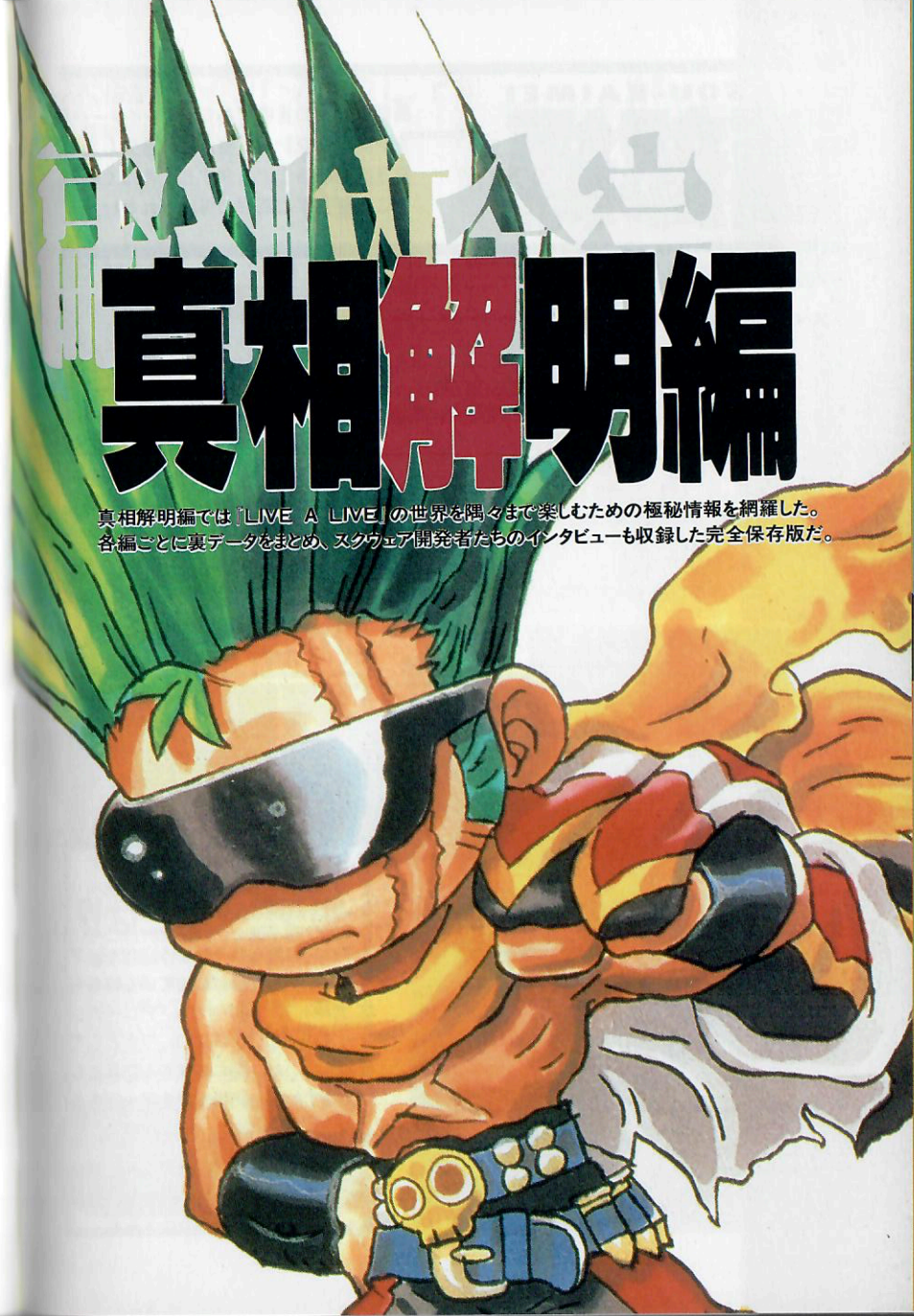
ピュアオディオ

HP●2032　LV●30
技●セントアリシア
ライブイレイザー
デスパースペース
キャンセラレイ

オルステッドが憎悪に歪み果てた姿。『セントアリシア』で敵を石化させ、『デスパースペース』で腕を封じる。まさに最強の敵だ。もし戦闘に突入したら、攻撃、回復の連携プレイを徹底して、最強の技で戦うしか勝つ手段はない。

真相解明編

真相解明編では『LIVE A LIVE』の世界を隅々まで楽しむための極秘情報を網羅した。各編ごとに裏データをまとめ、スクウェア開発者たちのインタビューも収録した完全保存版だ。

SHINSOU-KAIMEI

西部編

西部編最大の目標である、クレイジー・バンチ完全撃滅から、枯れ草に苦労したと言う開発秘話まで、余すところなく暴露。ここを読まずに西部の男は語れない。

西部① クレイジー・バンチを完全撃滅！

残るはO・ディオただ一人

ついに発覚。クレイジー・バンチはディオ以外全員、ワナで倒せることが分かった。使用する道具は以下の通り。

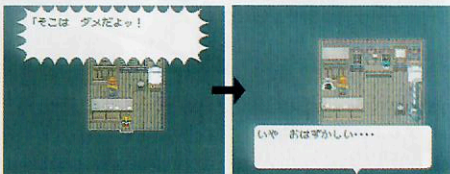
15人－14人＝1人

ダイナマイト／4人	火炎ビン／2人
ロープ／2人	スコップ／1人
馬フン／1人	にんじん／1人
パチンコ／1人	フライパン／1人
マスターポスター／1人	

全てのアイテムを集め、時間内に仕掛け終えれば完成。次々にワナに掛かる悪党、最後にひとり残ったディオ…。やけに威勢のよいのが、逆にミジメに感じる。こうなると2人の敵ではない。

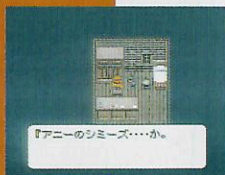
秘密のアイテム、マスターポスターとは

入手方法は、まず西部②(P.9)を調べアニーに怒られる。次に西部①(P.9)を調べればよい。マスター本人でなくても、使用できるアイテムだ。

入手方法

⬆まず、アニーに怒られる。

⬆左のドル袋はダミーだ。

西部② 隠されたアイテム『アニーのシミーズ』とは⁉

まず、酒場の2階にあるアニーの部屋に行き、西部①（P.9）を調べるとアニーに怒られてしまう。だが、アニーがワナを仕掛けに出ている時ならば、無事に⁉ ㊙アイテム『アニーのシミーズ』を手に入れられる。ワナとしては使えないが、胴に装着する防具として装備すれば、防御力が2アップする。

⬆アニーが酒場にいなければ、いとも簡単に手に入れられる。
➡ピンタを張られても、別に体力が減ったりすることはない。

補足

『アニーのシミーズ』をアニーに見せるという変態的な行為を行うと、ピンタを張られ、モノまで没収される。

決闘でマッドが逃亡？

最後の決戦に望む直前、ビリーがサンダウンに『負けないよね？』と尋ねてくる。その解答により、後々のストーリー展開が、ほんの少し変わってくる。

パイツ達を かわいがって くれたのは‥‥
‥‥ マッド？
逃げちまったようだなあ！ おめえの相ぼうはよお！

エンディングで再度決闘、男の宿命！

ディオを倒した後、マッドと決着をつける為、決闘シーンになる。この場面で逃げれば、一旦は戦いを回避できる。しかし、エンディング終了間際。再びマッドが現われ、今度は逃げることの許されない最後の決闘が始まる。

LIVE A LIVE ワタナベの謎

全編に登場するワタナベとはいったい！

8つ目の鐘が鳴り終わった直後。町の西方から親子が現れる。父親は殺され、子供が泣き出す。実はこの親子こそ、何を隠そう全編を通じて登場する唯一の存在、ワタナベなのである。姿、形を変え、各編のどこかに必ず潜んでいる、この親子。意外な所にいたりして、なかなか会えないシナリオもある。全てのワタナベに会ってクリアするのは難しいはず。

ワタナベの特徴
1.親子で登場
2.親が死ぬ
　又はこわれる
3.子供が泣く

助演男優は枯れ草ですかね。

西部編のウラ

開発者●時田貴司&加藤清文&川平直也

加藤清文（グラフィック担当）　名作西部劇のおいしいところを集めてますからね。最後はシェーンだし。

時田（企画担当）　僕は、西部劇の雰囲気が好きなんですよ。で、同じような西部劇マニアの父親に遊んでもらって、他のシナリオも遊ぶきっかけになれば、と。

だから、西部の雰囲気って重要ですよね。で、転がる枯れ草があるじゃないですか、演出として。あれが、分かんないって言われてね、何度か書き直しましたよ。最初の頃はウルトラマンの『八つ裂き光輪』だった（笑）。

川平　個人的に一番遊んでほしいのは、やはり最後にあるマッドとの決闘ですよね。

時田　賛否両論だったよね。手を組んだ奴を殺すのはムゴいって、女の子から反感があった。でも男の決着はこういうものだって。そこも西部編らしさですよね。

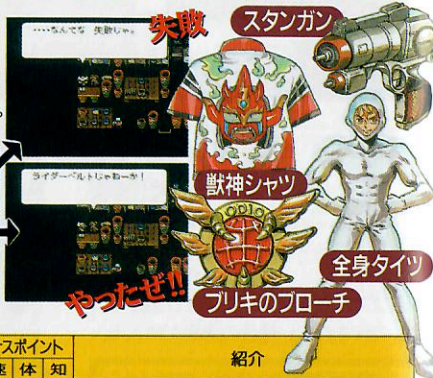
SHINSOU-KAIMEI

近未来編

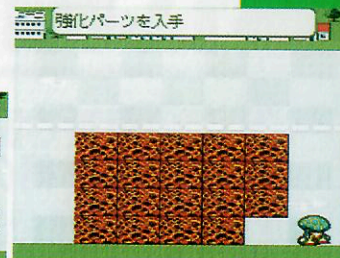
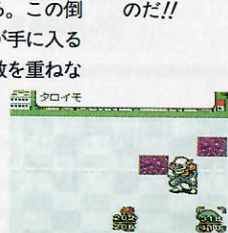
近未来編を楽に乗り切るかは、すべてアイテムの取得にかかっている。バンバン手に入れ、改造して、最強装備にしてから最終編に挑もう!!

近未来① アイテム改造で強い武器がつくれるんだ!!

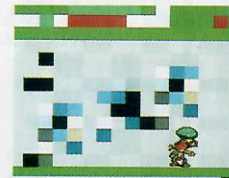
アイテムは改造すると1ランク上のアイテムになる。最強になれば改造不可能。失敗する場合もあるので何度も挑戦しよう。

失敗
スタンガン
獣神シャツ
全身タイツ
ブリキのブローチ
ひらめいた!!
やったぜ!!

アイテム名	装備効果	ボーナスポイント				紹介
		力	速	体	知	
全身タイツ	防御+10	0	0	0	0	全身をピッタリ覆う服。着るとなさけない。
パンクジャケット	防御+12	0	0	8	0	パンク少年あこがれの皮製ジャケット。
ライダーベルト	――	4	0	2	0	装備すると力と体力が上がるアクセサリー。
獣神シャツ	防御+20	10	0	0	0	獣神の力が備った、力が上がるシャツ。
パワーリスト	攻撃+2	4	0	0	0	装備すると、力が少しだけ上がる手袋。
アイアンフット	防御+6	12	0	0	0	超合金のくつ。装備すると力が上がる。
ブリキのブローチ	――	0	0	3	0	かっこいい形のブローチ。ブリキ製。
パンクスのうでわ	攻撃+6	2	0	0	0	全国のパンク少年に大人気の腕輪。
ブレスレット	――	0	0	0	2	装備すると知能が上がるアクセサリー。
へんたいパール	――	8	0	0	-4	装備すれば善の攻撃のダメージが半減する。
TATTOO	――	4	0	0	0	入れ墨で気合いが入って、力が上がる。
サンゴのゆびわ	――	0	0	0	4	水フィールドでダメージを受けない。
金のかみかざり	――	0	0	0	8	頭が良くなる純金のかみかざり。
魔法のペンダント	――	-2	-2	-2	8	力、速、体力が減るかわりに頭が良くなる。
無法松のロケット	――	0	0	0	0	無法松の思い出のロケット。
ボヨヨン銃	――	0	0	5	0	戦闘中に使うと『ボヨヨンパンチ』が出る。
スタンガン	――	0	0	5	0	戦闘で使うと『5万Vのショック』が出る。
ポイズンジェット	――	0	0	0	0	戦闘で使うと『ポイズンジェット』が出る。
コトブキラッカー	――	0	0	5	0	戦闘で使うと『ラッカーふんむ弾』が出る。
岩石砲	――	0	0	5	0	戦闘中に使うと、『ゲキレツ弾』が出る。
天使の小びん	――	0	0	0	0	戦闘中に使うと『天使のリサーチ』が出る。
昭和キントト砲	――	0	0	5	0	戦闘中に使うと『キンギョ弾』で攻撃可能。
昭和ヒヨコッコ砲	――	0	0	5	0	戦闘中に使うと『ヒヨコ弾』で攻撃できる。
マタンゴライト	――	0	0	0	0	全てのステータス異常を治す回復アイテム。
ポーション NO.9	――	0	0	0	0	仲間全員をHPを最大まで回復できる。

敵をすべて倒せばアイテムがもらえるぞ! 近未来②

戦闘で手下を全員倒さなくてもクルセイダーを倒せば、自動的にBREAK DOWNとなって戦闘が終わる。この倒しかたでもたまにアイテムが手に入る時もある。しかし、戦闘回数を重ねなくても、確実にアイテムを手に入れる方法があるんだ!! スバリ BREAK DOWN なしで敵をすべて倒すだけ!! ナパーム弾などの攻撃アイテムや、へんたいパールが手に入るんだ。タロイモの強化パーツはこの方法でしか手に入らないのだ!!

先に手下を倒せ!!

テレポートの出現場所にお風呂場がある!! 近未来③

近未来編には『逃げる』というコマンドはない。戦闘から逃げたい時は、『テレポート』コマンドを選ぼう。すると、普通に逃げるか水に関係する所に出るんだ。例えばトイレや流し台、そしてなんとお風呂!! 確率は低いが、チビッコハウスのお風呂で入浴中の妙子ねーさんとばったり、なんておいしいことがあるんだぜ!!

⬇裸を見られた後の妙子は、まるで何事もなかったように振舞う。さすが大人の女性だ。

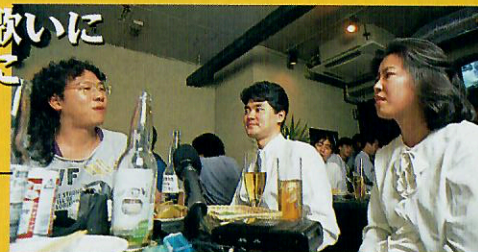
⬆『テレポート』は戦闘を回避するだけ。逃げきれない敵は倒すしかない。

キャアーッ!!

キャ～チカン!!

ゲッターロボを歌いにカラオケBOXに行っちゃった!

近未来編のウラ
開発者●時田貴司&下村陽子インタビュー

時田貴司(企画担当) 町内マップで流れている曲がメインテーマだったんですけど、いつのまにかブリキ大王の曲の方がメインになっちゃった。
下村陽子(作曲担当) ゲッターロボみたいのがいいってカラオケに連れて行かれて、延々聞かされたんですよ。カットになる前は歌詞が2番まであったんです。気に入ってるからオープニングではついつられて歌っちゃいますね。
時田 近未来編では、昔のテレビ漫画みたいな、馬鹿馬鹿しいなりに意味のあるど根性モノをやってみたくて。同じRPGでも、中世モノじゃないものを今の子にやってほしかったんですよ。

SHINSOU-KAIMEI

現代編

現代編は主人公ではなく、プレイヤー自身が成長することがクリアの鍵となる。高原が覚える技や隠しイベントなど、すべての謎を解明し完璧クリアを目指そう。

この順番で闘えば完璧クリアも簡単！必殺技体得のベストポイント大公開!!

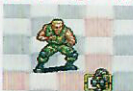
現代編は対戦相手を自由に選べる分、闘う順番と自分の持ち技で難易度が大きく変わる。いかに効率よく必殺技を体得し相手を倒すか？ 最高の状態で最終編を迎えるために、現代編攻略の最大のポイントを詳しく分析する!!

BATTLE 1 トゥーラ・ハン

反撃技が２つあれば、事実上、攻撃回数が増えるので、一番最初に倒しておきたい。

アームロック

『烈風正拳づき』を使うと反撃技で出してくる。

C・H・ホールド

『どう回し回転蹴り』の反撃技で出してくる。

BATTLE 2 森部生士

派手さはないが、最も使いやすいのが森部の骨法技。２つとも絶対覚えよう。

あびせげり

森部が技を出す確率は低い。根気よく待とう。

通打

森部に接近して、回復しながら技に耐えよう。

BATTLE 3 ジャッキー・イヤウケア

HPは高いが攻撃力はたいしたことはない。関節技で攻めれば楽勝の相手だ。

鬼不動返し

技をくらったら、関節技で動きを封じて逃げよう。

アロハリテ

近くでウロウロしていれば技を出してくるぞ。

BATTLE 4 マックス・モーガン

攻撃力が高いので、技の体得も命懸けだ。その分、接近技では最強の威力を誇る。

Gスープレックス

試合開始直後のHPが高い状態で技を受けよう。

Mボンバー

『Gスープレックス』の後に続けて出してくる。

BATTLE 5 ナムキャット

『スパイラル・ニー』の間合いで回復は禁物。続けて攻撃をくらってしまう。

スパイラル・ニー

技をくらったら、すぐに間合いを離して回復だ。

パンチャマキック

ダメージは少ないので、体得するのは簡単だ。

BATTLE 6 グレート・エイジャ

倒すのは簡単だが、必殺技をなかなか出してこないので、技の体得が難しい。

Fシュタイナー

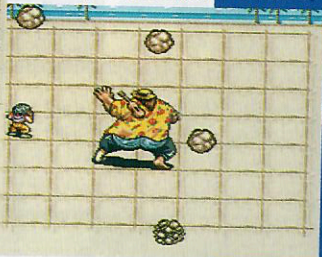
『かみつき』に耐えながら、技を出すまで待とう。

トルネードプレス

なかなか出してこない。ひたすら待つしかない。

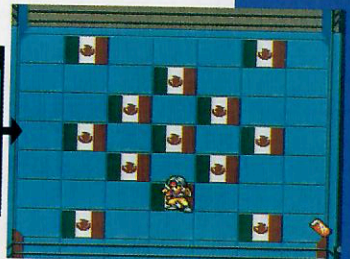
現代① J・イヤウケア戦で最強の必殺技を体得できる！

高原は各ファイターから２つずつ、合計12の技を体得できた。だが実は、もう一つ体得できる隠し技があった！ それはジャッキーの最大奥技『大激怒岩バン割り』である。技の体得方法は他の技と同じ。ただし、200以上のダメージに耐えなければならない。見事体得すれば、高原最強の技になるぞ!!

⬅関節技で身動きを封じた後、接近して『気合いため』をしながら技を出すのを待とう。

➡技が出るまでの時間が長い。高原が動けない間に攻撃をくらう危険性があるので、乱発は控えたほうがいい。

現代② グレート・エイジャ戦でワタナベイベントが起こる！

エイジャと対戦中、エイジャが右下に背中を向ける状態にしよう。この状態で『カミツキ』を受けると、ごくまれに右下場外から空き缶が飛んでくる。エイジャは激怒して場外に飛びだし、投げた奴をボコボコにして帰ってくる。ここでやられたのがワタナベ父なのだ。

⬆この状態にして技をくらい続けていればよい。

⬆画面には登場しないが投げたのはワタナベ父だ。

主人公「高原日勝」の名前こそが現代編最大の謎なのかも…？

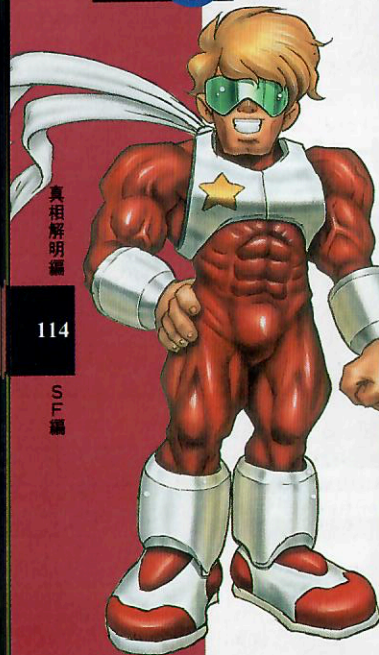
現代編のウラ

開発者●時田貴司＆鈴木和巨海インタビュー

時田（企画担当）　演出は完全に対戦格闘ゲームのノリです。ちなみに音楽も某超有名格闘ゲームの曲を作った人が担当してるんですよ（笑）。
鈴木（企画担当）　クリアしたら対戦できるようにしたかったよね。容量の関係でボツになっちゃったけど…。キャラが全部動きのパターンを持っていれば、対戦しても面白かったかなー。
時田　裏話といえば主人公の名前。プロレス好きはピンときたかもしれないけど、「日勝」と書いて「まさる」と呼びます。日は発音しません。
鈴木　高田延彦の「高」、藤原喜明の「原」、前田日明の発音しない「日」に、船木誠勝の「勝」という訳です。それで「たかはらまさる」になります。
時田　宣伝部の方から、子供が読めないからやめろって言われましたけどね（笑）。

SHINSOU-KAIMEI SF編

究極のスペシャルバトルゲーム『キャプテンスクウェア』。こいつをクリアせずして、SF編は終われない。キミのスーパーテクニックは、どこまで通用するか!?

SF 1 キャプテンスクウェア完全攻略

技一覧

タキオンソード
敵の体力と、素早さを吸い取り自分のものにする。一石四鳥の技。

スピニングスター
回転して体当たりして攻撃する近距離用技。1マス分はじき飛ばす。

プラズマチャージ
大気中のエネルギーを吸引し、HP回復。又、能力もアップする。

スーパーノバ
4×5の範囲に大爆発を起こして攻撃。火炎フィールドも作り出す。

プラズマボール
遠近両攻撃可能。攻撃を射った場所に、電撃フィールドを作り出す。

スペースファージ
遠距離攻撃。麻痺で動きを止め、毒で毎ターン、ダメージを与える。

パイ中間子弾
7×3の範囲に大爆発を起こし、大ダメージを与える。要時間。

ウォークソード
大ダメージを与え、効かない敵はいない技。ただし、時間がかかる。

船内のリフレッシュルームに置いてあり、いつでも遊べる。やり方は普通の戦闘シーンと全くいっしょ。最初にカークがやってみろと言った時、クリアするとカークが驚くのだ。

メモリーカードの活用

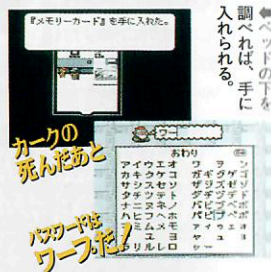
カークの部屋で手に入れた『メモリーカード』を使えばゲームの進行状況をセーブできる。ちなみに、セーブ状況は、ゲーム機左のパネルで消去できる。

⬅ベッドの下を調べれば、手に入れられる。

カークの死んだあと

パスワードはワープだ!

STAGE 1 MERCURY

クリッカーロック HP●50

➡最速クリアを目指している人には『スーパーノバ』が、おススメ。楽勝だ。

敵が弱いので、よほどのことがない限り、やられてしまうことはない。ほとんどの攻撃技を1発喰らわせるだけで倒せる。自分の技の効果や範囲を覚える訓練のつもりで、じっくり腰を落ち着けて戦えばよい。

STAGE 2 VENUS

トペ・スイシーダに注意

接近戦だと、『トペ・スイシーダ』と『ヘディング』で、こちらの攻撃を無効化された上、『爆発』して痛手を喰らう。特に『トペ・スイシーダ』は遠距離まで届くので、時間のかかる大技で攻撃するのは不利。小技で遠距離攻撃だ。

⬅『トペ・スイシーダ』のダメージは30〜40。

ヘディングバード HP●73

爆発

ヘディングバードに不用意に近づくと『爆発』され思わぬダメージを受ける。

STAGE 3 EARTH

アクアフレアに誘い込め

ファイアに近寄ると『ペトリフレア』で、一発で石化してゲームオーバー。しかも、こちらの攻撃もほとんど効かない。では、どうやって倒すか。まず、ウオーターに『アクアフレア』を使わせて、水フィールドを作る。その中にファイアをおびき寄せれば、1ターンでケリがつく。ウォーターは弱いので楽勝。

⬇ウォーターたちは、『スーパーノバ』などの広い範囲を攻撃できる技で倒せ。

ファイア HP●8　ウォーター HP●8

⬆ウォーターには、『スーパーノバ』や『パイ中間子弾』で攻撃しよう。

STAGE 4 MARS

マザーテイルを狙え

マザーテイル HP●512　パピーテイル HP●176

マザーテイルを倒せば、連鎖してパピーテイルもBREAK DOWNする。マザーテイルは、右の写真のように『ウォークソード』で2回攻撃すれば、ほぼ確実に倒せる。多少ダメージは受けるが、無視していても倒されることはまずない。

BREAK DOWN ⬅

STAGE 5 JUPITER

パルサーウォークに注意すれば楽勝

基本は『パイ中間子弾』でまとめて攻撃。素早く倒さないと『パルサーウォーク』で行き場を塞がれる。人数が減ったら小技で攻撃。

コスモトローラ HP●160

⬅こまめに体力を回復させないと、思わぬところでやられる。

STAGE 6 SATURN

↑後ろに周りこめない時は写真の場所を『プラズマボール』で攻撃。

ジェムパラペット
HP●144

後ろに回り込み、『クオークソード』を使えば一発で倒せる。逆に前方で時間を要する技を使うと、連続攻撃されて倒されてしまう。フィールドの隅に敵が逃げ込み後ろに周りこめないときは、『プラズマボール』などで体力を減らしていく。反撃が強力なので、体力には注意して、減ったらすぐ回復せよ。

STAGE 7 URANUS

エレ・ミラージュ
HP●4
ピムリ
HP●100

↑火炎フィールドを電撃マッサージで消されるので何度も攻撃。

エレ・ミラージュを倒すと、周りにいるピムリたちはBREAK DOWNする。倒し方は、まず、中心のピムリに隠れているエレ・ミラージュを『クオークソード』で攻撃しておびき出す。あとは『スーパーノバ』で攻撃すれば、火炎フィールドのダメージによって倒せる。もちろん体力には注意しておくこと。

STAGE 8 NEPTUNE

CAPTAIN SQUARE

↑『すたーばすたー』受けると大ダメージ。3回喰らうとアウト。

ラ・ラを倒せばBREAK DOWNが起こり、やり方さえ間違えなければ、いとも簡単にクリアできる。まず、左の写真を参考にして、『タキオンソード』で上にいるラ・ルを攻撃する。次に、左上にいるラ・ラを『プラズマボール』で2回攻撃すればいい。わずか3回攻撃するだけで、敵を全滅させることができる。

完全攻略ルート

タキオンソード
↓
ラ・ラにプラズマボール×2
↓
BREAK DOWN

ラ・ル
HP●1
ラ・ラ
HP●2

SF編のワタナベはアンテナだった!

SF編にはワタナベ式ウェイブステーションと言う、日本製の通信システムとして登場出てくる。やはり、親アンテナと子アンテナに別れていて、親アンテナが壊れて(死亡)しまう。注目すべきことは、日本製だということだ。やっぱり、ワタナベは日本人なのか?

親アンテナと子アンテナは独立しているから心配ないわ。

カーク死亡の原因がワタナベ式通信システム

STAGE 9 PLUTO

ポルカドットQ
HP●60
ポルカドットR
HP●176
ポルカドットZ
HP●176
ポルカドットX
HP●176

基本はプラズマボール

最終面らしく、さすがに難易度が高く、今まで培った技を駆使する必要がある。敵は4種類。『トペ・スイシーダ』、『ヘディング』で攻撃を阻止されないように距離をおいて攻撃する。使用する技は『プラズマボール』などの小技がメイン。

↑イチかバチかの大技で勝負してみてもよい。画面隅などで使うと決まりやすい。

長期戦は覚悟

接近戦は『爆発』の餌食になるので、なるべく避ける。囲まれた時は『スピニングスター』で逃げ場を確保する。あせらずにじっくり戦えば、勝利が見えてくるはずだ。

そして…

SF編を作ったら普通のRPGなんか寝てても作れる

SF編のウラ
開発者●時田貴司&鈴木和巨海インタビュー

時田　原始編とSF編というのをRPGの両極端として作ったんですよ。いかに言葉を廃して見せるか、逆に言葉だけで見せるかって言う。難しいのは承知だったんですけど。ま、SF編を作ったら普通のRPGなんて寝てても作れる(笑)。

イメージとしては映画の『2001年宇宙の旅』と『エイリアン』ですよね。それに機械と人間っていう関係を盛り込んだ感じですね。

鈴木(企画担当)　作る時に気を付けてたのは、戦闘がないから成長していかない所で、どうしようかと考えてたんです。で、プレイヤーが宇宙船の中を探索したりして、船内に慣れて行くこと自体を、ロボットの成長にしてしまうことにしたんです。自分は船の一員だって、思いながらぷらぷら遊んでもらえるといいですね。

時田　音楽で言うとSF編のメインテーマ候補って3曲くらいあったの。で、あまりにもそのままって感じすぎるってボツにしたのが、キャプテンスクウェアのエンディングテーマ(笑)。爽やかでクサイやつ。ぜひ聞いてほしいですね。

功夫編

タイプの違う３人の中から１人だけが生き残れるシナリオだから、同じイベントでも３様のリアクションがある。ならば、３人全員の結末をすべて見てみよう！

功夫① ユン・ジョウを弟子にしないと、しつこくついてくるのだ!!

ユンの弟子入りの申し出を断ると、弟子にするまでしつこくつきまとう。孫子王から助けた後に、台詞の選択で『残念じゃが』を選ぶと、ユンは去って行く。再び会うと、台詞が弟子入りを認める『ワシの負けじゃ』と、断る『ダメじゃダメじゃ』に変わる。断ると再び去って行くが、今度は道場の近くの階段で待ち伏せしている。さらに断ると、道場の入口で座りこみを始める。最後は弟子にしないと話が先へ進まなくなってしまうのだ。

⬇最初はおとなしく引き下がるユン。

⬇むっ、ユンが待ち伏せしているぞ！

⬅お前の根性はしかと見せてもらった！　弟子にしてやろう。

功夫② レイもやっぱり女の子だった!!

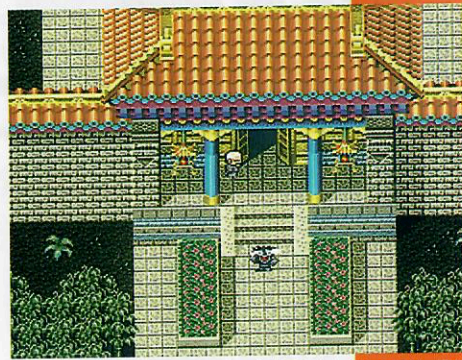
３人の弟子がそろうといよいよ修業開始。修業には老若男女一切関係なし！　しかし、老師の厳しい稽古に、ついにレイがギブ・アップ!?

実は、山頂の修業で１回でもレイに稽古をつけると、終わった時にレイが倒れてしまうんだ!!　普段は男みたいなレイだけど、やっぱり女の子。サモがレイをいたわる姿も泣かせる。

⬅レイに１回も稽古をつけなければ、なにも起こらないまま修業は終わる。

⬇倒れたレイにかけ寄るサモ。美しい仲間の友情が感じられるシーン。

ナゾの拳法ワン・タンナベ拳継承者に遭える!! 功夫③

LIVE A LIVE全編を通して、必ずどこかに現れるワタナベ。功夫編のワタナベはここにいた!!　義破門団の襲撃の後に、生き残った弟子がサモの時だけに見られる隠しイベントだ。老師一人が義破門団総本山に殴りこみに行って、門番二人を倒すと、なんと先客がいるではないか!!　彼こそがワン・タンナベ拳継承者なのだ。義破門団に父を殺された後、血の滲むような修業を重ねた若者は、父のかたきを討ちに単身乗りこんできたのだ。真紅の拳法着に身を包み、９人の門下生相手に立ち向かう若者。地鳴りが響き、まばゆい光がほとばしり、ワン・タンナベ拳究極奥義『どはつ天突拳』が火を吹く!!　光が弱まってあたりが静まると、そこには黒焦げになった若者の姿があるばかり。彼は、涙を滝のように流しながら去っていったのであった。ストーリーとはなんの関係もないイベントだけど、なかなか印象に残るシーン。黒焦げになっていないワタナベの姿も、どこか他の章をプレイすると見られるぞ。

⬆大爆笑の退散シーン。本人はきっと真面目なんだろうけど、思わず笑ってしまう。ちなみに、ワタナベは架空の人物なのだ。

誰を生き残らせるか悩みました

功夫編のウラ

開発者●時田貴司&村上和久&阿比留優子インタビュー

時田（企画担当）　功夫編はバックの雰囲気がすごく大切。雄大な山の遠景とか町のゴミゴミした感じがね。あの町の家に入りたかったって人がいっぱいいるんじゃないのかな。

阿比留（グラフィック担当）全部入れるかと思って行ってみたけど、一つも入れないの。

時田　雰囲気出すためだからね。音楽もシナリオも含めて、あれほどお約束なものはないですよ。バトルは弟子が３人いてどれを選んでもいい。最初はみんな均等で、とにかく育てたやつが生き残る予定だった。同じ数の場合は、サモ、レイ、ユンの順番にして、プレイヤーが「しまったサモが生き残っちゃった」って笑ってくれるようにしちゃった。開き直ってしまえば、一人に全部稽古を付けちゃえばいいんですよ。

阿比留　楽しみ方は人気がないサモを使うこと。

村上（プログラム担当）本当に裏話なんですけど、サモの『ほいこ～ろ～』は無効になるっていうのがない。出た数字だけHPに加算される。最後のボスは、踊って倒して欲しいな。

SHINSOU-KAIMEI

原始編

原始編で一番楽しめるのがアイテム合成。P.122で合成表と合成アイテムを全て紹介しているので、ここを読んでじっくり最強アイテム作りにはげむのもいい。

原始① 話しかけると仲間を呼ぶ原人から、材料アイテムをもらえる!

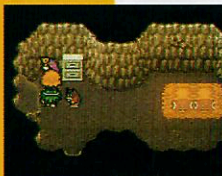
ポゴの部屋の右隣の部屋に、話しかけると仲間を呼ぶ原人がいる。こいつは最大20人まで増殖するのだ。しかも20人目に話しかけると、材料アイテム全種類が1つずつもらえる。入口近くで待っていると話しかけやすいぞ。

⬅もう一度アイテムをもらうには、一度部屋を出るか全員退去させてから、また20人目に話すのだ。

原始② 長老の寝室に入りたい人は、夜になるのをねらえ!

⬅中で取れるアイテムが貴重な『石器ナイフ』と『かわひも』。この2つは合成させて作らなければいけない材料だから、ぜひとも取っておこう。

入りたくてもいつも怒られて中に入りこめない長老の寝室。実は、夜になってみんなが寝静まっている間ならば、誰にも怒られずに忍びこむことができるのだ。アイテムを取ったり、ベッドに寝ている長老に話しかけるのもいい。

原始③ なんと!べるはキスするだけじゃなく、ひっぱたいたり、ヌードになったりする!!

⬆ひっぱたかれるアイテムを渡すと、べるにソッポを向かれるのだ。

➡今度はチラリとべるのヌードを見てしまい、のぼせ上がるポゴ。

朝を迎えるとべるはワラに隠れ、またアイテムを渡すことになる。このとき、『ホネ肉』『どでかホネ肉』『ギギガガのワッカ』を渡せばまた喜ぶが、べるの反応はそれだけではない。下の一覧にあるアイテムを渡せば、べるは怒ったりヌードになったりするのだ。

べるにひっぱたかれるアイテム
●つけムナゲ●カチンコケース

べるがヌードになるアイテム
●野性ドレス●キバのネックレス
●野性バッグ●ぼいんビーナス

原始④ ワタナベ親子イベントがここでも見られる!!

ざきたちの洞窟で、メスゴリラに囲まれているゴリをたたき起こした後、先へ進まずに落とし穴があった洞窟に戻ってみよう。各編でおなじみのワタナベ親子のイベントが見られるのだ。

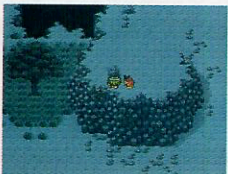
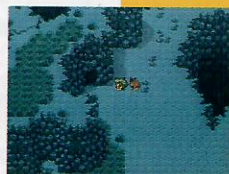
⬅落とし穴のあたりに親子がいる。見守っていると、ワタナベの息子が泣き叫ぶことになるぞ。

原始⑤ キングマンモーから『王者のキバ』『コーラのビン』が手に入る!

落とし穴脱出後、荒野の下側にキングマンモーが現れるようになる。倒すと、力が20上がるアクセサリー『王者のキバ』が手に入る。まれにアクセサリーの『コーラのビン』を落とすことも。

⬅通常の敵と違い、素早くAボタンを押さないとつかまらない。HPは992で火炎攻撃が強力!

原始⑥ 人面岩に話しかけると、隠し洞窟出現!『モノな石』というアイテムを入手だ!

メスゴリラに囲まれたゴリを起こしたら、荒野にある人面岩に100回話しかけよう。「パタン」と音がして、荒野の左に隠し洞窟が現れる。中には黒い石板があり、話しかけ『ホネ』を選ぶと、精神技が使える『モノな石』が手に入る。

⬆100回を越えるとやり直しだ。

⬆洞窟に2度入ることは不可能。

初心に帰った…そのわりには変なゲームかもしれない。

原始編のウラ
開発者●時田貴司&大熊英毅&加藤清文インタビュー

大熊(イベント企画担当) 今回一番苦労したのは、やっぱりキャラクターたちの移動のさせ方ですか。普通のRPGだと、セリフで「あっちへ行くぞ」「おう、わかった」で行けばいいんですけど、あっちを指さしてこっちってやってという感じですからね。あと、キャラが出てきてたたいたり殴られたりというところの微妙な配置もかなり苦しみました。匂いで敵を捕らえるシステムは、最初の企画段階で出ましたね。
時田(企画担当) 言葉がないから、匂いで物を探さなきゃいけないみたいなね。
大熊 まあ、やっぱり自分で見つけていくというか、親切にこうするんだよって教えられるより、自分で「ああ、なるほど」って思うほうが面白いのではないかと思います。
加藤(グラフィック担当) 最近のゲームってあまりにもフォローが行き届きすぎていて「そんなこと言わなくてもわかってるんだ」って言いたくなりますよ(笑)。
時田 ボスを倒した後「次はどこどこへ行くのだ!!」って、当たり前だ。行けるようになったんだから言われなくても行くわ!(笑) って思うよ。で、今回はシナリオに関係なく、ある意味じゃ初心に帰ってみたんだけど…そのわりには変なゲームなだけだったかもしれない(笑)。

アイテム合成表

合成して作る材料、かわひも、石器ナイフに注意！

材料アイテムは全９種類。合成してできるアイテムを一覧表にしたぞ。気をつけてほしいのは、合成して作る材料の『石器ナイフ』と『かわひも』。この２つが必要な『ブンブンナイフ』『野性バッグ』などを作るときは、手間を覚悟しよう。

	木の棒	ホネ	ケモノのツノ	ケモノのキバ	ケガワ	かたい石	かたいカワ	かわひも	石器ナイフ
木の棒		ツンツンヤリ[武]	ツンツンヤリ[武]	キバキバこんぼう[武]	メラメラこんぼう[武]	ドカドカオノ[武]	ポコポコドラム[左]	ペシペシムチ[武]	ブスブスヤリ[武]
ホネ	ツンツンヤリ[武]		ギギガガのワッカ[装]	ハナかざり[装]	ケモノかぶり[か]	石器ナイフ[攻・材]	ポコポコドラム[左]	ブンブンホネ[武]	ブスブスヤリ[武]
ケモノのツノ	ツンツンヤリ[武]	ギギガガのワッカ[装]		ハナかざり[装]	ケモノかぶり[か]	ギギガガのワッカ[装]	ウホホマスク[か]	カチンコケース[よ]	カチンコケース[よ]
ケモノのキバ	キバキバこんぼう[武]	ハナかざり[装]	ハナかざり[装]		つけムナゲ[よ]	ハナかざり[装]	ウホホマスク[か]	キバのネックレス[装]	ビリビリまきびし[攻]
ケガワ	メラメラこんぼう[武]	ケモノかぶり[か]	ケモノかぶり[か]	つけムナゲ[よ]		つけムナゲ[よ]	つけムナゲ[よ]	野性ドレス[よ]	かわひも[材]
かたい石	ドカドカオノ[武]	石器ナイフ[攻・材]	ギギガガのワッカ[装]	ハナかざり[装]	つけムナゲ[よ]		ガツングローブ[手]	ボーラ[攻]	ぼいんビーナス[回]
かたいカワ	ポコポコドラム[左]	ポコポコドラム[左]	ウホホマスク[か]	ウホホマスク[か]	つけムナゲ[よ]	ガツングローブ[手]		野性バッグ[武]	野性アーマー[よ]
かわひも	ペシペシムチ[武]	ブンブンホネ[武]	カチンコケース[よ]	キバのネックレス[装]	野性ドレス[よ]	ボーラ[攻]	野性バッグ[武]		ブンブンナイフ[武]
石器ナイフ	ブスブスヤリ[武]	ブスブスヤリ[武]	カチンコケース[よ]	ビリビリまきびし[攻]	かわひも[材]	ぼいんビーナス[回]	野性アーマー[よ]	ブンブンナイフ[武]	

[武]武器　[左]左手装備　[よ]よろい　[か]かぶり物　[手]手袋　[装]アクセサリー　[攻]攻撃アイテム　[回]回復アイテム　[材]材料

合成アイテム紹介

合成に手間がかかって入手しにくいアイテムほど装備効果は強力！　最強装備をめざして合成しよう。

ツンツンヤリ
[武器]
装備位置●右手
攻撃力●14／追加効果で、速さが6アップする。

キバキバこんぼう
[武器]
装備位置●右手
攻撃力●18／初期の合成武器では、攻撃力が高い。

ドカドカオノ
[武器]
装備位置●右手
攻撃力●10／装備中の追加効果で、力が10アップ。

メラメラこんぼう
[武器]
装備位置●右手・左手
攻撃力●8／左手にも装備させられるのが便利。

ブンブンホネ
[武器]
装備位置●右手
攻撃力●22／『かわひも』が必要だが、強力武器だ。

ペシペシムチ
[武器]
装備位置●右手・左手
攻撃力●10／左手に持てるうえ、速さが16上がる。

ブスブスヤリ
[武器]
装備位置●右手
攻撃力●25／装備すると、速さが10アップする。

ブンブンナイフ
[武器]
装備位置●右手・左手
攻撃力●30／作る手間はかかるが、攻撃力は高い。

野性バッグ
[武器]
装備位置●右手・左手
攻撃力●40／力が20アップする、ポゴの最強武器。

ポコポコドラム
[左手装備]
装備位置●左手、アクセサリー
知力が12上がり、技『ポコポコビート』が使える。

つけムナゲ
[よろい]
装備位置●体
防御力●4／初期の防具。追加効果で力が4上がる。

カチンコケース
[よろい]
装備位置●体
防御力●8／体力が6上がり、知力も10上がる。

野性アーマー
[よろい]
装備位置●体
防御力●24／速さは8下がるが、体力は10アップ。

野性ドレス
[よろい]
装備位置●体
防御力●48／知力が10アップする、最強のよろい。

ケモノかぶり
[かぶり物]
装備位置●頭
防御力●4／入手しやすいかぶり物。速さが＋10。

ウホホマスク
[かぶり物]
装備位置●頭
防御力●10／知力＋15に『ウホウホダンス』使用可。

ガツングローブ
[手袋]
装備位置●右手・左手
攻撃力●5／唯一のグローブで力が16アップする。

キバのネックレス
[アクセサリー]
装備位置●アクセサリー
知力が2上がるだけ。あまり必要ない飾り物だ。

ギギガガのワッカ
[アクセサリー]
装備位置●アクセサリー
防御力●3／知力が＋3。敵の鈍器技を回避できる。

ハナかざり
[アクセサリー]
装備位置●アクセサリー
防御力●1／追加効果で知力が8アップする。

ボーラ
[攻撃アイテム]
アイテムとして使うと、飛び技の『からみつき』攻撃することができる。

ビリビリまきびし
[攻撃アイテム]
使うと、風の属性の遠距離攻撃『電気ビリビリ』で敵をしびれさせられる。

ぼいんビーナス
[回復アイテム]
装備位置●アクセサリー
使うと、技『回復のいのり』で味方を回復できる。

石器ナイフ
[攻撃消耗材料]
材料として使うだけでなく、敵に『投げつける』の遠距離攻撃もできる。

かわひも
[材料]
利用価値が高い材料。しかし『石器ナイフ』が必要なだけに一番作りにくい。

開発コードネームは「ドテチン」だったんです（笑）

原始編のウラ
開発者●時田貴司＆大熊英毅＆加藤清文インタビュー

大熊　原始編の一番の魅力は、やはり主人公とゴリの関係ですかね。良き相棒という感じで。そうですね、昔のアニメであった『はじめ人間ギャートルズ』のゴンとドテチンのような（笑）イメージで考えてました。
時田　だから、開発コードネームは「ドテチン」だったんです（笑）。やっぱり原始だったらドテチンのようなゴリラが必要だろうってことで。
加藤　どでかホネ肉も、あれはもう、お約束ですね。原始編と言えば、やっぱりあの骨付き肉を置かなくちゃということで入れてます。
時田　なんか…原始編が一番ノッていたような気がする（笑）。あと、主人公の名前で、使える文字が限られてて全部出てこないっていうのは賛否両論あると思うんですけども、その中でいかにもって名前をつけてほしいなと思います。
大熊　技の名前もかなり悩んだんですよ。ちゃんと技の説明だけは書いたほうがいいんじゃないかというのもあったんですけどね。あと、原始編にも隠しネタがちょこっと入ってますので、何度か遊んでもらえるといいかなと思います。

SHINSOU-KAIMEI

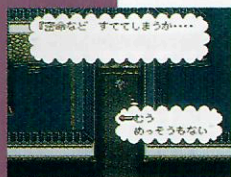
幕末編

さまざまなカラクリや謎が隠されている尾手城。その謎のすべてを大公開しよう。100人斬りや０人斬りの達成条件も完全解析!! まだの人は再チャレンジだ!!

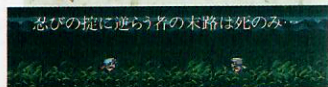
幕末 イ 密命を途中で捨てれば抜け忍になれる!

竜馬を見捨てて、尾手城の城門から脱出しようとするとこのイベントが発生する。抜け忍となったおぼろ丸は、次々と襲いかかる炎魔忍軍の刺客と闘わなければならない。炎魔の手のものは４人同時に襲いかかってくるが、『忍法火の鳥』を使えば簡単に勝利できるので問題ない。真の強敵は、炎魔忍軍頭目のハヤテだ。おぼろ丸が『忍法矢車草』を覚えるぐらいまでレベルを上げておかないと、ハヤテに勝つのは難しいだろう。

忍びの掟に逆らう者の末路は死のみ…

「密命など すててしまうか‥‥
←むう めっそうもない

⬆城門から出るとセーブはできない。あらかじめしておこう。

炎魔の手のもの

⬆４人の中心で『忍法火の鳥』を使えば一撃で倒せる。

⬅ハヤテは攻撃力が高いので、回復を怠ってはダメだ。⬇ハヤテ最後の攻撃がおぼろ丸に…。

炎魔忍軍頭目
ハヤテ
レベル●20 HP●816

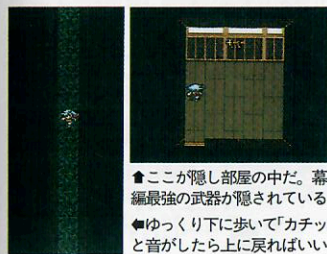
『影一文字』『忍び斬り』『忍法カマイタチ』『忍法火の鳥』とおぼろ丸と同じ技を使う。攻撃力も高い。

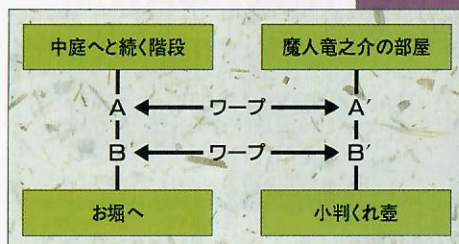
幕末 ロ 岩間さまを倒すと水神のウロコが手に入る!

⬅⬇どこへ逃げても『水呼び』で攻撃される。『忍法コマ回し』『忍法矢車草』を駆使して戦おう。

堀の中を動く一つの影、それが巨大鯉の岩間さまだ。ＨＰが2000以上もあるうえに防御力も高いので、倒すのが難しい相手である。特におぼろ丸だけでは苦戦は必至。竜馬を仲間にした後、おぼろ丸を攻撃担当、竜馬を回復担当と役割を分担して闘うとよいだろう。倒すと『水神のウロコ』が手に入る。これは持ち物として使えるだけでなく、アクセサリーとしても装備できる。

地下通路から隠し部屋にワープできる! 幕末 ハ

中庭にある灯籠を動かせば、堀に通じる地下通路へと進める。だが、実はこの通路には重大な秘密が隠されていた。地下通路を歩いていると、小さな音で「カチッ」と鳴る場所がある。ここがワープポイントになっていたのだ。

⬆ここが隠し部屋の中だ。幕末編最強の武器が隠されている。

⬅ゆっくり下に歩いて「カチッ」と音がしたら上に戻ればいい。

普通に通路を上から下に抜けると、Ａ➡Ａ′➡Ｂ′➡Ｂと通過する。ここで、音が「カチッ」と鳴りＡ➡Ａ′にワープしたとき、一歩も下に動かず上へ移動すると隠し部屋に行ける。もとの通路へは逆の手順で戻ることができる。

魔神竜之介を倒すと…?

壁の刀を取ろうとすると魔神竜之介と戦闘になり、勝てば『ムラマサ』が手に入る。さらに、灯籠への階段左横の隠し通路から小判が４枚取れるのだ。

⬅『忍法矢車草』を覚えてないと勝つのは困難。

⬅階段の途中から左横に入れるようになる。

小判くれ壷のところでは…?

魔神竜之介の部屋を出て下へ進むと、壺が置いてある場所に着く。この壺に小判を与えると、おぼろ丸のレベルに関係なく技を習得することができる。

１枚…メリットなし。
６枚…『影一文字』を習得できる。
10枚…『忍法矢車草』を習得できる。

⬅カラクリ丸が仲間にいれば、カラクリ丸も技を習得することができるのだ。

ひとだまと戦えば、簡単にレベルアップできる! 幕末 ニ

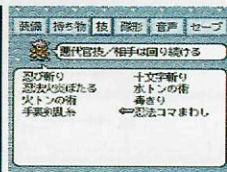
蔵２の中にはひとだまが２匹いる。このひとだまは、奥にいるおきょうさんを倒さなければ何度も復活するのだ。ひとだまを２匹倒したら蔵の外に出て、再び入ってひとだまと戦う。これを繰り返せばレベルアップも簡単だ。ひとだまには『火トンの術』が有効である。０人斬りを目指す場合や、岩間さま、ハヤテ、魔神竜之介などと戦う場合はここで十分にレベルを上げておこう。

⬆ひとだまは自分からは攻めてこない。『火トンの術』や『忍法カマイタチ』を使えば楽勝だ。

⬆おきょうさんは動かないので、近づかなければ戦闘にならない。ひとだまだけに集中して闘おう。

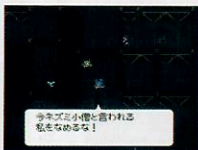
幕末 ホ レベルを上げなくても『忍法コマまわし』を修得できる！

二の丸の一番左の部屋には、腰元を回している家老がいる。ここで腰元を斬り、家老の下に立って話しかけると家老に百回しされる。これを十回、合計千回回されると『忍法コマまわし』を習得できる。カラクリ丸がいれば、カラクリ丸も『忍法コマまわし』を習得できるぞ。なおこのイベントは、屋根裏ののぞき穴を見ないと発生しない。

⬆おぼろ丸を千回回すと、家老は勝手に力尽きて死んでしまう。

⬆家老が死んだ後、技の欄をチェックすると技が増えている。

幕末 ヘ ワタナベ親子は二の丸の屋根裏に忍びこんでいた！

二の丸の屋根裏に行くと緑と青の２人の忍者がいる。この忍者の正体がワタナベ親子で、忍者に近づくとワタナベイベントが発生する。幕末編のワタナベはねずみ小僧として、小判を盗みに尾手城に忍びこんでいたのだ。ワタナベ父が宝箱を取ろうとすると、下の部屋にいる藩士に気づかれて殺されてしまうのであった…。

⬆下の部屋の藩士を先に殺すとイベントは起こらない。

⬆ワタナベ父は藩士の攻撃を紙一重でかわすが…。

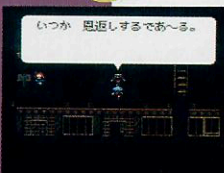
⬆藩士の槍に刺され、死んでしまう。泣き叫ぶ子供。

幕末 ト 隠れミノを使えば箱入り娘を斬れる！

「箱入り娘」になった腰元を斬るには、まず箱に向かって１回話しかける。次に隠れミノで30秒ほど隠れていると、腰元は箱から顔を出す。そのまま話しかけると斬ることができるのだ。

⬅最初に部屋に入ったときは、腰元は無視して宝箱を取っていい。部屋を出ると「箱入り娘」になる。

幕末 チ 五エ門を助けると宝箱の中身が復活する!!

五エ門を逃がすと特定の宝箱や壺の中身が復活する。復活するアイテムは、源氏のかぶと、源氏のよろい、源氏のこて、源氏のタビ、ムラマサ、カギなわ、小判の７種類。これらのアイテムを全部取ってから五エ門を逃がすと、倍に増やせるのだ。逃がす前に開けていない宝箱は、当然そのままの状態だ。

⬆100人斬り以外の目的で五エ門を斬ってもメリットはない。

⬆宝箱で入手できる小判は10枚。五エ門を使えば倍の20枚になる。

幕末 リ 本丸２階屋根裏から隠し部屋に移動できる！

本丸２階の屋根裏は落とし穴のしかけでいっぱいだ。だが、この穴の一つは隠し部屋への入口になっていたのだ。隠し部屋に行くには、左下隅の宝箱から３歩上の落とし穴に落ちればいい。ただし、カラクリ丸を連れて隠し部屋に落ちていくと、宝箱にたどり着くことができなくなるので注意しよう。

幕末 ヌ 般若丸を取り囲む強藩士は全員斬ることができる！

般若丸は2.5秒経つと１人目に斬りかかり、あとは１秒ごとに強藩士を斬っていく。つまり、2.5秒以内に強藩士４人を斬ればいいのである。

⬅イベント中やメニューを開いている間は時間は進まない。ただし、途中で般若丸に触れると全員斬ってしまう。

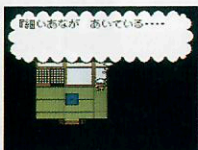
幕末 ル ０人斬りで話すと、家老が『かすていら』を10個くれる！

本丸３階まで１人も斬らずに進むと、家老から『かすていら』がもらえるのだ。１個だけで満足せずに、何度も話しかけると合計10個までもらえるぞ。

⬅１人でも人を斬っていると『かすていら』はもらえない。ただ、何人斬ったかを教えるだけなのだ。

幕末 ヲ ゼンマイと小判４枚があれば、カラクリ丸が仲間になる！

カラクリ源内を倒すと、上の部屋の右上隅に細い穴ができる。ここに小判を３枚入れ、下の部屋に戻るとカラクリ丸がいる。

⬆先に電極を全部倒そう。

⬆１枚は戻るときに使う。

⬆闘いに勝つと仲間になる。

幕末 ワ 本丸４階屋根裏のしかけ仏像から技を修得できる!!

しかけ仏像から特定の技をくらうと、レベルに関係なくその技を習得できる。シュラの仏像からは『シュラのイン』、炎の仏像からは『忍法火の鳥』を習得することができるのだ。すでに覚えている場合はくらっても関係ないぞ。

⬆シュラの仏像には『水トンの術』で攻撃しよう。

⬆炎の仏像を２体倒して、遠距離をウロウロしよう。

これさえ守れば100人斬りも夢じゃない!!

幕末編の究極目標は100人斬り、つまり尾手城にいる人間すべてを斬ることである。ただし、100人斬りは０人斬りのようにアイテムがもらえるわけでもなく、達成しても何もメリットはない。だが、100人斬りは０人斬りに比べるとはるか難易度が高い。それは条件の数だけを見てもわかるはずだ。幕末編完璧クリアを目指すなら、０人斬りはもちろんだが、100人斬りにも挑戦してほしい。68ページからの完全攻略編のマップを見れば、100人全員の位置がわかる。５つの条件を守りながら全員見つけだし、超難関100人斬りを見事達成してみてくれ!!

100人斬り達成のための五か条

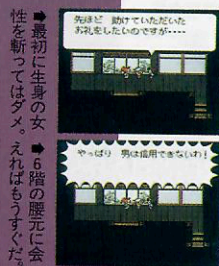
1. 最初から人間の女性を殺してはいけない
2. 攻略ルートによって出てこないキャラがいる
3. 尾手に会う前に竜馬を仲間にしないといけない
4. カラクリ丸を仲間にしてはいけない
5. 合い言葉を正解してはいけない

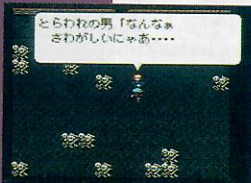
➡最初に生身の女性を斬ってはダメ。➡6階の腰元に会えればもうすぐだ。

1 最初から人間の女性を殺してはいけない

腰元、くの一、おカメの方を殺さずに行くと本丸６階で腰元が登場する。この腰元を斬った後、女性キャラを斬りに戻ろう。おきょうさん、おミケ、淀君、淀君の化けている姫は人間ではないので斬っても大丈夫だ。

2 攻略ルートによって出てこないキャラがいる

おぼろ丸が通るルートにより、登場したりしなかったりする人がいる。完全攻略編のマップに斬マークがあるのに登場しない場合は、消滅してしまった恐れがある。このときは諦めてもう一度やりなおすしかない。

3 尾手に会う前に竜馬を仲間にしないといけない

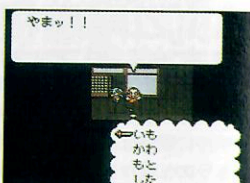
竜馬を助けていないと尾手の部屋で竜馬が現れる。そして、部屋の中にいる八剣士を追い払ってしまうのだ。

⬆本丸５階までに天草四郎を倒せば、竜馬が仲間になっているはずだ。

4 カラクリ丸を仲間にしてはいけない

本丸５階の虚無僧のところにカラクリ丸を連れていくと、ネズミに驚いて暴走を始める。そして、虚無僧３人もろとも爆発し消滅してしまうのだ。

⬆仲間にするには特定のアイテムが必要なので、無視するのは簡単だ。

5 合い言葉を正解してはいけない

鐘の音が鳴るたびに、合い言葉が「かわ」「もと」と交互に代わる。この２つ以外の言葉を選べば、必ず襲いかかってくるというわけだ。

⬆合い言葉に正解すると、相手を斬ることができなくなってしまう。

０人斬りでクリアすると『ヨシユキ』が手に入る!!

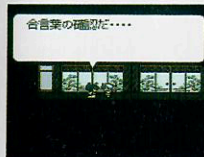
０人斬りでクリアすると、幕末編のエンディングで竜馬の愛刀『ヨシユキ』をもらうことができる。この刀は麻痺の追加効果があるので、最終編の序盤の戦闘で有利に闘えるはずだ。

➡幕末編では使えないが、最終編では最初から装備している。

０人斬り達成のための三か条

1. 合い言葉を間違えてはいけない
2. 竜馬を仲間にしないで尾手と会う
3. カラクリ丸を仲間にして虚無僧のところへ行く

1 合い言葉を間違えてはいけない

間違えて戦闘になると絶対逃げられない。間違えてもいいように、直前でセーブしておくのも１つの手である。

⬅鐘の音で合い言葉が変わるので注意。

2 竜馬を仲間にしないで尾手と会う

100人斬りの場合と反対に、竜馬に八剣士を追い払ってもらう。竜馬を助けないで５階まで来ればいいのだ。

⬅竜馬を無視してもここで仲間になる。

3 カラクリ丸を仲間にして虚無僧のところへ行く

カラクリ丸は落とし穴に落ちると壊れてしまう。慎重に本丸５階まで連れていこう。

⬅カラクリ丸がいないと戦闘になる。

アクションゲームのようにガンガン抜けていくというシナリオです

幕末編のウラ

開発者●時田貴司＆川平直也インタビュー

川平（企画担当）　コンセプトがアクションのようにガンガン抜けていくシナリオなので、その場その場が楽しい作りにしたんですよ。

時田（企画担当）　100人斬らなくてもクリアできるし、竜馬を助けなくても進められるし。

川平　10人やったら10人やっただけ経路が違えばいいね。みんなでワイワイと「100人目はどこにいるんだ〜」とか悩んでほしいよね（笑）。

時田　ちなみにモニターの方の平均は80人斬りぐらい。少ない人だと60人ぐらいで、どこにあと何十人もいるんだって悩んでたなぁ。

川平　ドラマというか、シナリオはほぼ無いに等しいから、純粋に楽しんでもらえると思う。

時田　幕末編はいろいろな楽しみ方があるから、本当に何度もプレイしてもらいたいなぁ。

SHINSOU-KAIMEI

中世編

ストーリー上重要な位置にあるこの編にも、裏ネタはいくつか隠されている。最終編に通じる重要なものもある。暴いてみよう。これが秘められた謎のすべてだ。

中世① 中世編のワタナベは、ストレイボウにいきなり負けていた!!

各編にかならず登場するワタナベ親子。中世編ではルクレチア城の闘技場に出現する。そう。オープニングに登場した闘士のワット・ナーベがその人だ。しかしストレイボウに完敗。倒れた父の姿に号泣するワタナベの息子。宿命はどの世界でも変わらない。ああ。

➡ワタナベ親子にモデルはいないそうだが、あまりに悲惨な結末。

⬅名前が読みあげられる。他の世界で自分がどういう目にあっているか彼は知らない。

アイテムを取らないでおけば、最終編で強いアイテムになっておかれている!!! 中世②

ルクレチア城や魔王山の内部には、いくつものアイテムが置かれている。どれも冒険をバックアップするものばかりだが、なんとこれらのアイテムは取らないでおくことによって、最終編でワンランク強いアイテムになっているのだ。例を挙げよう。

なおり草➡どでかホネ肉、かすていら、ももまん、ポーションNO.9
ノルミックソード➡マーベラーソード、アクシアンソード、パラサイトソード
アモンブラッド➡デモンズクラウド
サーリット➡悪夢のヘルメット、げんじのかぶと
神聖アーマー➡銀の聖装、げんじのよろい
かわのこて➡げんじのこて
チャリオブーツ➡げんじのタビ

など、かなり強力なパワーアップを遂げているのだ。取らない手はない。

なお、中世編でアイテムを取らずに我慢しても、技さえ充実していれば苦戦はしないので安心してほしい。

中世編

ノルミックソードを手に入れた!

➡対象となるのは、城と魔王山のみ。平地やファミリオのなおり草などは最終編でも取り直すことができる。

最終編

『お　マーベラーソードか!

➡取得可能アイテムの約半数は、最終編以外では手に入らないもの。『パラサイトソード』等の剣は見落しやすい。

時田貴司版のFF IVと思ってください

中世編のウラ

開発者●時田貴司&下村陽子インタビュー

時田(企画担当)　じつは最初に作ったのが中世編なんですよ。RPGの要素として、一番バランスが取れているでしょう。マップあり、戦闘あり、ストーリーありで。システムもまっとうだし、普通に敵とエンカウント(遭遇)するのも中世編だけだし。一応こういうスタンダードなのを最初に作っておいて、さあこれからいろんな編に手をつけようって感じで作業が進んでいったんですよ。でも、他の編があまりにもバラエティに富みすぎてて、結果的には中世編だけが異彩を放っているというか、ノリが変わっちゃいましたね(笑)。

ストーリー的には、わりと普通のRPGっぽく作って、最後の最後でどんでん返しをして、ユーザーが「なんじゃこりゃあ!?」って驚くような感じにしてみました。展開がいかにもRPGでしょ。門の脇にストレイボウが待っていてくれるのなんか、僕が『FFIV』を作ったときのセシルとカインみたい。でも、僕はカインにもっとスポットを当ててやりたかった。もし敗北者であるカイン的な人物にスポットを当てて、それを中心に話を展開したらどうなるか? セシルとカインの立場が逆転したらどうなるか? こんな発想が、中世編につながっているんです。

アリシア姫だけは、社内でボロクソに言われてますね(笑)。ちょっと最後のメッセージでフォローしたつもりなんですが、男があんなことやったらふざけんなってみんな思うだろうな。

下村(作曲担当)　でも、シナリオによっていろんな女性が出てくるじゃないですか。その担当者の、たとえば中世編だったら時田さんの女性観みたいなのが出てきてるんですよね。

時田　だから、ある意味じゃ俺の好きな女はレイみたいなタイプだな。

下村　なんかちょっと男勝りで。

時田　女の子女の子してて私可愛いでしょなんて言ってる奴が残酷だったりするもん。やっぱり本人の価値観が出ちゃいますね。こういうの。

下村　そうそう。ゲームをやってててニヤリとしてしまう(笑)。

時田　じゃ、企画者の女性観も楽しんでください、と(笑)。

ゲームの最後を飾る編だけあって、裏ネタの数はかなり多い。内容的にはほとんどが法則性に関するものだ。クリアしてからでも遅くはない。裏を極めてみよう。

最終① サモ・ハッカを仲間にするためのアイテムには、『満腹度』が設定されていた！

食べ物アイテム

アイテム名	満腹度
なおり草	1
ヨシュアの実	2
アリスのビスケ	2
エデンズアップル	4
ホネ肉	2
どでかホネ肉	4
バーボン	1
テキーラ	2
にんじん	1
てんむす	2
かすていら	2
ド根性焼き	4
たいやき	1
バナナクレープ	2
ミサワ焼き	3
あんまん	1
肉まん	2
ももまん	1
フカヒレまん	3
老酒	1
シロツメ草	－1
ペンペン草	－1
ブタ草	－1
オオイヌノフグリ	－1
守体草	－1
どでかホネ肉	5

サモ・ハッカを仲間にするときには、食べ物系の回復アイテムを与えて、彼を満腹状態にしないといけない。食べ物には、1～5までの『満腹度』という数値が設定されており、満腹度20分の食べ物を与えることで、やっとサモの腹を満たすことができるのだ。

各アイテムの満腹度は左のとおり。『どでかホネ肉』を4回サモに食べさせてもいいし、なおり草群生地に行って『なおり草』を20把採ってきてもいい。しかし、満腹度が－1の食べ物だけは与えるだけ無駄なので注意しよう。

⬆『ポーションNO.9』などでは食べ物としてまったくカウントされないので注意しよう。

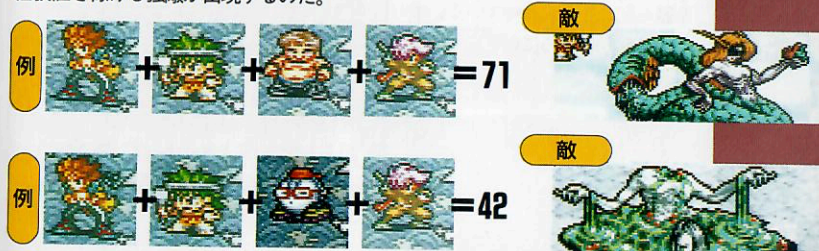
最終② 『ほいこ～ろ～』は、ピスタチオに反撃されない！

最終編で登場するピスタチオに、下手に攻撃を仕掛けると『ヘルフレグランス』で猛反撃を喰らってしまう。しかし、サモの『ほいこ～ろ～』かユンの『空破旋風手』で攻撃すれば反撃がこない。『強化パーツ』も楽に手に入る。

出現するモンスターには、一定の法則があった！ 最終③

法則1 パーティーメンバーのレベルの合計によって、出現する敵が変わる

キャラクターが次のレベルに上がるには、経験値が100に満たされなくてはいけない。しかし敵から得られる経験値は、キャラのレベルが上がって敵が弱くなるにつれて、だんだんと減ってくる。安易にレベルアップをさせないためのシステムといえる。そして、得られる経験値が1になったころに、経験値を稼げる強敵が出現するのだ。

最終編では、この新モンスターが出現するタイミングを、パーティーメンバーの合計レベルによって計っている。レベルが高くなれば、弱い敵から経験値が得られなくなり、強い敵が現われるまで待つことになるのだ。ただし、ダンジョンの中に入れば話は別。平地よりもワンランク強い敵が待っている。

法則2 パーティーのレベルが104～107になるとフィールドに出現する敵の経験値はすべてゼロになる

パーティーの合計レベルが高くなるにつれて、敵の種類も変化するわけだが、モンスターの強さにも限度がある。キャラの合計レベルが104～107にまでなってしまうと、フィールドに出現する敵からは、いっさい経験値が得られなくなってしまうのだ。もちろんダンジョンに入ればそれなりに強い敵が出現するわけだが、もっと簡単にレベルアップできる方法がある。レベルが高いキャラを外して、低いキャラを入れてしまえばいいのだ。キューブを入れても同じことができる。これだけでパーティーの平均レベルはガクンと下がり、レベルアップが格段に楽になる。

⬅もはや強くなりすぎたパーティーには、まったく経験値が入らない。フィールド上では最強、ということになるのだ。

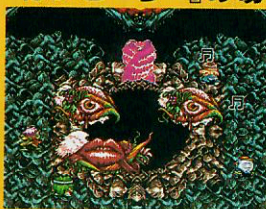
⬅パーティーメンバーを入れ替えただけで、経験値が入ってくる。ただし、あくまでも弱いキャラと入れ替えることが大事だ。

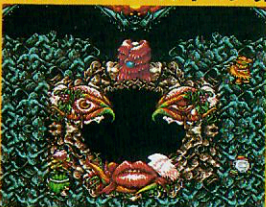
最終④ 『ほいこ〜ろ〜』でオディオモールに強力なダメージを与えられる！

最終ボスの一体オディオモールは、ピュアオディオに変身するまでほとんど普通の攻撃が通用しない。しかし、サモの『ほいこ〜ろ〜』なら大丈夫だ。技の性格上ダメージ数値はランダムの要素が強いが、かならず１〜100のダメージを与えることができる。なお、100のダメージを与えるのは、サモがえんえんと踊った後にシコを踏んだときと決まっている。また『ほいこ〜ろ〜』はオディオモールに限らず、反撃技を全く食らわない利点もあるのだ。また『ほいこ〜ろ〜』ほどではないが、オディオモールにはサンダウンの『ハリケンショット』もそれなりに打撃を与えることができる。

通常の攻撃の場合

⬆ほとんど１ケタのダメージしか与えられない。ピュアオディオになるまで待て。

『ほいこ〜ろ〜』の場合

⬅１ケタから100までダメージ数値は様々。だいたい30〜50くらいが一番多いようだ。

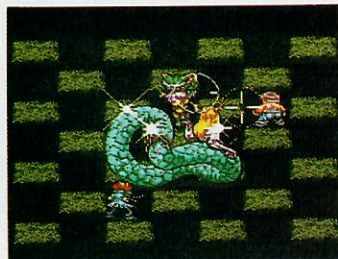
ハリケンショットの場合

⬅サンダウンの最強クラスの攻撃。５〜20くらいの安定したダメージを与えられる。

最終⑤ 自爆アイテムがあれば、ピュアオディオと刺し違えられる!!

⬆キャラが気絶しても回復させればいいのだが、その前に毒フィールドで死亡しないように注意。

中世編の魔王山で『フレームアーマー』を取らないでおけば、同じ場所でかわりに『金の死装』という防具が手に入る。もちろん装備することもできるが、戦闘で使うと使用キャラの大量のＨＰと引き替えに、敵に多大なダメージを与えることができるアイテムだ。使うことによって一人のキャラを失うのは痛いが、防御力の高いピュアオディオと戦うにはもってこいの強力アイテムだといえる。たとえ最終ボスであろうとも、100以上のダメージを与えられるのは心強い。ぜひとも使ってみよう。

最終⑥ イシュタールを倒せば、どこまでも経験値を稼げる!!

⬇イシュタールの死角は、背中から尾っぽにかけての部分だ。強いキャラが後に回れ。

冒険も佳境に達してパーティーメンバーの合計レベルが高くなると、フィールドにイシュタールが出現するようになる。この敵は経験値が最大50と非常に高い。たった２回戦っただけでレベルアップできるわけだ。しかしイシュタールは、オディオアイ、オディオマウスに匹敵する1600ものHPと『エッシャー空間』『メビウスロンド』などの悪質な必殺技を持つ強敵だ。下手に戦えば、はっきり言って全滅の危険性もある。もし出会ったら、『胴回し回転げり』や『十文字斬り』などの、方向を変えてしまう技で相手の攻撃を無効にしながら、なるべく背後から攻めていこう。なお、見事倒すと12%の確率で『金のかみかざり』が、２回に１回の確率で『ヨシュアの実』が手に入る。

最終⑦ ワタナベ親子は、本能のダンジョンで石化していた!!

毎度毎度悲劇のシーンを演じるワタナベ親子。最後の舞台は勇者の山中腹、本能のダンジョン内部だ。ただし、父が死んで子供が泣く、といったいつものパターンは見られない。なぜなら、二人ともすでに石化しているから。

実はこのイベントは、隠れボスの中の一体デスプロフェットの存在を暗示した、重要なダイイング（？）メッセージ。最終編で敵から100回逃げると、デスプロフェットが臆病者を石にせんと襲いかかってくる。そう。ワタナベ親子は100回逃げまくって石にされてしまった被害者だったのだ。なおデスプロフェットを倒すと『エリアルメイル』を手に入れることができる。

⬅アキラがテレパシーを使うと、悲惨なメッセージが聞ける。石の涙が涙を誘う。

⬅ワタナベ親子は石化してしまったが、なおデスプロフェットを１回倒してしまえば、以後は何度逃げても誰にも狙われない。

好きにキャラを選んでください

最終編のウラ

開発者●時田貴司インタビュー

⬆東京・六本木にて。ゲーム完成の興奮も冷めやらぬうちに、ゲームの楽しみ方を熱く語る時田氏。

すぐにボスを倒そうと思えば倒せます

時田　最終編の楽しみかたってのは、ある意味人それぞれですね。ホントに、なんかダンジョンRPG的というか、好きに人を選んで遊べってな感じで。ダンジョンRPGの方は、全ての謎をクリアしないと下の階には行けないんですけど、最終編では謎を探しても探さなくてもあなたの自由ですよ、みたいな。ボスだって、倒そうと思えばすぐに倒せちゃうしね。もちろん、バトルのバランス的には絶対倒せないんだけど。自由度があると言っておきながら、ホントは一人でクリアするのは難しいんですよね(笑)。　ただ自由度自由度って何のゲームでもよく言われるけど、僕はあの最終編くらいまで突き放して、初めて自由だって感じがしますね。オルステッド編に関しては、たしかにキャラ選択画面で彼を選べるんだけども、世間的な善悪でいけばあきらかに悪なわけだから、他のキャラと一線を引いて、やりきれないエンディングにしておきたかった。あれでハッピーエンドなんてウソですよ。ゲーム内容でいえば、ただ立場が変わっただけのバトルですよね。あれはあれで新鮮だとは思うんですけど、個人的にはもっといろんな内容をやりたかった。容量が24メガあっても足りなかったんじゃないのかな。

そう、タイトル画面に中世編の背景が出るじゃないですか。あれはね、ゲーム本編を作り終わって、さあオープニングとエンディングを考えようってときになって作ったんですよ。エンディングで使う風景を出して、スーファミのスイッチを入れたプレイヤーが「あれ、なんだろうこの場所」って思わせたかった。結構こずるいやり方かもしれないけど。あと、メインテーマがそのまま戦闘シーンの曲になってるのもそう。いままでのキャラが集結した時のバトルシーンってことで、一番印象の強いものにしたんです。

クリアした後の気分がちがいますね

ストーリーで引っぱるFF的な自由度と、システム的なもので引っぱるロマサガ的な自由度ってあるじゃないですか。『ライブ・ア・ライブ』で言うと、中世編と最終編にそれぞれ通じるものがありますよね。作り手の意識として考えると、僕はFFよりロマサガのほうが好きなんです。ああいうゲームを作りたいな、というのがすごくある。ロマサガ作ってる人間とよく飲んでそんなことを話したりするんですよ。でも、向こうに"ゲームとして作ってるんだから(システム寄りの展開になるのは)当たり前だよ"なんて言われて感心したりして。FF的なものとロマサガ的なもの、僕は今回欲張りにも、両方やりたかったんですよ。二つとも、クリアした後の気分が違いますしね。ゲームやってる側にとっては、全然違うゲームをプレイしているような気分になっちゃうんですけど、最終編までプレイしたからには、そういう「ライブ・ア・ライブ」独特の匂いを嗅ぎわけてほしいですね。

シークレットボス紹介

世界のどこかに眠る強敵たち。最強の防具を手に入れるために戦え。

世界が生まれる前から棲息する"主"

アムルクレチア

LV●40　HP●2000

持ち技	[属性]
かみ砕き	[鋭利]
体当たり	[突進]
水神のヒゲむち	[鈍器]
しっぽ	[鈍器]

本能のダンジョンで、『黄金ちょんまげ』と引き替えにルクレチアの様々な謎を教えてくれる。
敵として対峙した場合には、三方を固めて身動きが取れないようにしよう。
倒せば『エリアルリング』が手に入る。

暗闇の中に息をひそめる魔獣

ジャギィイエッグ

LV●16　HP●384

持ち技	[属性]
電撃マッサージ	[風]
スピンドライブ	[手技]
スペースファージ	[精神]
レイザーソニック	[鋭利]

時のダンジョンにおいて、侵入者を狙うべく待っている高等生物。
つねに4体1グループで襲ってくるので、
一人一殺のつもりで接近して決着をつけるのだ。倒すと『エリアルグラブ』を入手できる。

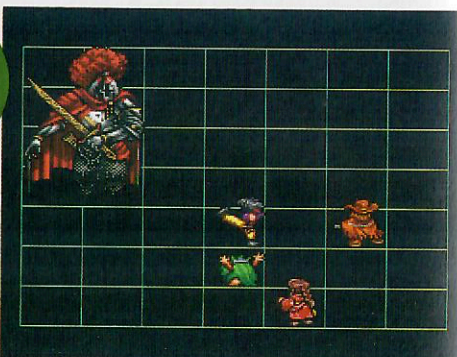
迷宮をさ迷う恐怖の戦闘兵器
ユラウクス
LV●48 HP●656

持ち技	[属性]
ミサイル	[飛び]
バルカン砲	[飛び]
飛爪	[飛び]

知のダンジョンに出現。倒すと『エリアルヘルム』を手に入れられる。

多次元空間でパーティーを待ちうける
ヘッドプラッカー
LV●16 HP●448

持ち技	[属性]
ウェザンブレード	[鋭利]

オディオの挑戦から逃げると多次元空間に出現。『エリアルブーツ』を持つ。

100回逃げた者に迫る闇の牙
デスプロフェット
LV●32 HP●960

持ち技	[属性]
虎形拳	[鈍器]
石化球体	[飛び]
次元空裂断	[風]
シッポはイヤーン	[火]

100回戦闘から逃げると出現。倒すと『エリアルメイル』が手に入る。

魔王オディオの復讐 オルステッドが主人公の場合

攻略ルート

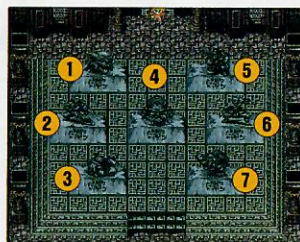
魔王山石像の間で7人のヒーローを倒せばクリア

広間に置かれた7体の石像。一体一体が、ヒーローたちに前7編で倒された悪の化身だ。さあ、それぞれの像に話しかけ、ボスたちを操って、ヒーローどもを抹殺するのだ。

1 マザーCOM
『ハードプロテクト』が最大の攻撃。4、5発でキューブに楽勝。

2 オディワンリー
『飛爪』『狂装炎舞』を併用すれば、心山拳師範を毒で倒せる。

3 ガマヘビ変化
『毒蛇ムチ』で毒フィールドを作り、『げこげこ』で攻撃せよ。

4 隠呼大仏
『液体人間呪ばく』と『けるる〜しょうわ』で手足を封じるのだ。

5 O・ディオ
『ガトリング射撃』!発で、999のダメージを奪える。楽勝だ。

6 オディー・O
『アクロDDO』でマヒに追いこんで『デスズサイズ』で攻撃。

7 お〜でぃ〜お〜
『急降下』が最強の技。『かみ砕き』と併用すれば無敵状態になる。

ボスキャラたちの各能力値は、初戦時より若干強くなっているので、わりと楽に勝てるはずだ。すべてのヒーローに勝利すれば、空しいエンディング、すなわち『SAD END』が待っている……。

エンディングイベント オルステッド以外の主人公の場合

オディオを倒したあと真のEDを見るには

最後の戦いが終わるとオルステッドは本来の姿に戻り、ヒーローに倒される覚悟を決める。このときプレイヤーが選んだ結果によって、結末は変化する。

オルステッドにとどめをささない

○7人全員を仲間にしている場合
各ヒーローが7体のボスと、もう一度ずつ戦うことになる。勝てば真のエンディングイベントへ。

○7人が仲間になっていない場合
仲間にしたヒーローが各世界のボスともう一度戦う。勝てば仮のエンディングイベントが始まる。

オルステッドにとどめをさす

無抵抗のオルステッドとの戦闘に突入。終了後、倒れるオルステッドに主人公が捨てゼリフを吐き、そのまま『NEVER END……』の表示。

MULTI INDEX
マルチインデックス

本書に掲載されている重要な項目を50音順にまとめ、種別、登場する世界、ページがわかるようにしてある。9つの世界を楽しむために役立ててほしい。

MULTI INDEX

Supervision	株式会社スクウェア
	平田裕介／井上敏行／岡宮道生／渡辺典子
Planning & Editing	NTT出版株式会社
	中村寛文／亀井英雄／田中健二／池田倫夫／野口珠美
	株式会社キャラメル・ママ
	松本常男／山口浩之／原ロ一也／梶野秀介
Design & Layout	松井　淳(プラスプラン)
Illustration	石渡治／島本和彦／皆川亮二／田村由美
	藤原芳秀／小林よしのり／青山剛昌
	藤岡勝利／古野裕一／石塚祐子(キャラメル・ママ)
Photograph	柴泉　寛(ハンドメイド)

ライブ・ア・ライブ

[完全攻略ガイドブック]

発行　1994年10月21日初版
発行人　宇都宮健一郎
発行所　NTT出版株式会社
東京都港区芝5-3-2 芝第一ビルディング
TEL.03-5484-4060
印刷　図書印刷株式会社
写植・版下　有限会社天龍社
乱丁・落丁本はお取り替えいたします

定価はカバーに表示してあります
ISBN4-87188-331-0 C0276

内容に関するご質問には一切お答えできません